
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL. 218
研究中心
最终幻想X HD版 PSV
最终幻想X-2 HD版 PSV
《胧村正》第二弹DLC详尽研究 PSV
《怪物猎人4》刷护石心得 3DS
赠品
《FFX》晶球盘实用双面海报
攻略透解
龙珠Z Z之战 PSV
星之卡比 三重华丽 3DS
勇者斗恶龙 怪兽篇2
伊尔与鲁卡的不可思议之钥 3DS
专题企划
马年说马——驰骋于游戏世界的马儿们
2013 TV GAME 大赏 独家评选·掌机篇

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年3月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第220辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 任天堂俱乐部卡比零钱包

二等奖





1名 3DS LL硬壳包



1名 PSV硬壳包

幸运奖



1名16合一卡盒



1名 火影忍者主机海绵包



1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装

《掌机王SP》第216辑中奖名单

一等奖1名：任天堂官方《动物之森》3DS LL软包



广州市	卜伟文

二等奖5名：卡登仕掌机包

青岛市	党政
泉州市	郭源煜
南宁市	李仕政
苏州市	宋皓晨
天津市	杨晨

《掌机王SP》第216辑DVD问答—中奖名单

3名



PSP-2000/3000型保护套

珠海市	梁卫钊
海口市	王治杰
广州市	杨洪

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net


马年说马——驰骋于游戏世界的马儿们
专题企划 P52
马年到来，我们带来了有关马的专题。这里面我们以门类划分，来聊聊那些活跃在在游戏中的马。


萌趣小吃货的三重华丽之旅
攻略透解 P107
星之卡比 三重华丽
3DS
能力分析 系统详解
关卡流程 全收集要素


PSV
DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
攻略透解 P88
龙珠Z Z之战
Z战士集结，上演终极之战！
系统详解+奖杯攻略
全任务、角色、道具、卡片资料


体验兄妹俩的拯救王国之旅
系统详解
流程攻略
3DS
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥
攻略透解 P158



封面画师：洋葱
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.218

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：JU58fD5



目录

掌机情报站

黄金眼

便携领域

三次元空间

PlayStation Vita总部

前线狙击

专题企划

新作拼盘

游戏一品轩

攻略透解

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

索尼2013财年Q3实现增收增益，游戏部门功不可没



2月6日，索尼集团发布2013财年第3季度的业绩情况。2013财年前三季度（2013年4月1日～2013年12月31日），索尼集团的累计销售额为5兆9100亿1700万日元，同比增长了16.4%；累计营业利润1414亿5300万日元，同比增长70.5%；税前前三季度纯利润为1419亿8600万日元，同比增长142.7%，归属于股东的纯利润为111亿7200万日元，去年同期则为508亿7400万日元的赤字。

索尼同时还公布了整个财年预想业绩的修正情况，公司在去年10月份发布的财年预想业绩基础上，对各项业绩指标进行了修正。其中，销售额保持7兆7000亿日元不变，营业利润从之前预想的1700亿日元下调为800亿日元、税前利润从之前预期的1800亿日元下调至800亿日元，归属于股东的纯利润从之前预期的300亿日元黑字下调为1100亿日元的赤字。之所以下调预期，是因为尽管在游戏业务方面获得了超出预期的成功，但是MP&C部门、HE&S部门、设备部门预期都会低于原先的目标，再加上出售资产计划的重新评估、以及构造改革费用的增加等原因，因此公司才做出了这样的决定。

从第三季度单个季度的情况来看，该季度公司创收2兆4128亿日元，同比增长23.9%；营业利润为903亿日元，同比增长94.6%；税前纯利润为898亿日元，同比增长205%；归属于股东的纯利润为270亿日元，而去年同期则是108亿日元的赤字。根据财报显示，索尼之所以增收，除了汇率带来的影响之外，便是PS4的发售以及智能手机领域销售情况的好转带来的大幅增收。而在营业利润方面的大幅增益，则是因为电视业务损失的缩小带来的家庭娱乐&音乐部门的大幅损益改善，以及PS4的发售带来的游戏部门的大幅增益、以及金融部门的大幅度增益。

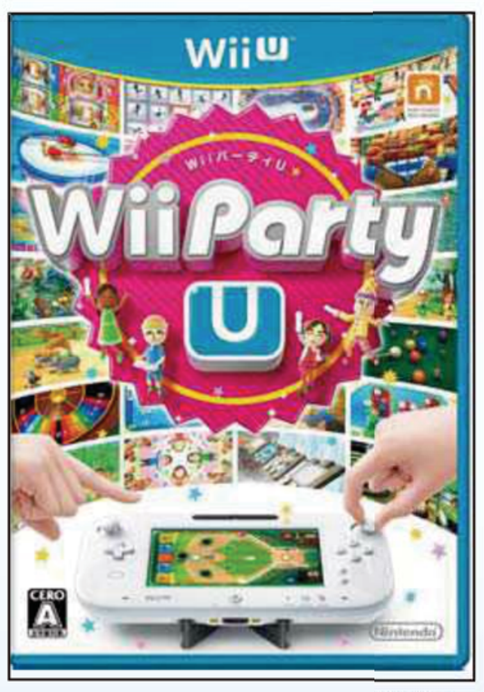
可以看出，游戏部门成绩的好转，为整个索尼集团收益的改善做出了极大的贡献。第三季度游戏部门的营业额为4418亿日元，同比增长64.6%；营业利润为180亿日元，同比增长292.1%。尽管相比去年同期PS3硬件的销售台数大幅度下滑，但是PS4在北美、欧洲、中南美洲的发售以及汇率带来的良性影响，使游戏部门全体实现了大幅增收。具体的销售数字方面，2013财年第三季度，家用机（PS3+PS4）的出货数量为780万台，去年同期则为680万台（PS3+PS2）；掌机（PSV+PSP）出货台数为200万台，而去年同期则为280万台；软件销售额为1260亿日元，相比去年同期的790日元实现了大幅增长。游戏业务于整个2013财年的出货目标维持不变，其中家用机为1500万台，掌机为500万台，软件销售额3600亿日元。截止前三季度，索尼已经出货了1110万台家用机、340万台掌机。

事件 EVENT

任天堂营业利润赤字15亿日元，发布智能终端战略



1月29日，任天堂发布了2013财年第三季度的财报。根据财报显示，2013财年前三季度（2013年4月1日～2013年12月31日），任天堂创收4991亿2000万日元，同比下滑8.1%；营业利润为15亿7800万日元的赤字。不过，在2013年12月底的时候，任天堂所持有的外币资产，以当日的汇率牌价来进行重新评价的话，可产生481亿日元的评价获益，因此使经常利润达到了555亿6600万日元，相比上一财年同期提升了144.2%，前三季度纯利润为101亿9500万日元，相比上一财年同期下降了29.9%。



在本财年前三季度中，10月全球发售的3DS平台大作《口袋妖怪 X・Y》共售出了1161万套。日本国内来看，2013年4月份发售的《朋友聚会 新生活》在日本也达到了182万套的销量，除了任天堂本社的产品取得了不错的成绩之外，来自第三方的《怪物猎人4》等大作也呈现出了火爆的销售势头，整体情况喜人。放眼海外，去年6月份登陆欧美市场的《立体动物之森》，在这段周期内卖出了279万套（该周期内全球销量为352万套）；而欧洲去年7月份发售、美国去年8月份发售的《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》则在欧美卖出了154万套（该周期内全球共卖出200万套）；去年11月在欧美发售的《塞尔达传说 众神的三角力量2》在欧美卖出185万套（该周期内全球卖出218万套），来自任天堂本社的产品，在整个财年中都达到了不错的销售成绩。综合来说，本财年前三季度，3DS软硬件在日本国内依然维持热卖之势，而在美国也达成了最高的销售比例，但是在海外市场年末商战中的提升有限，因此财年前三季度3DS的硬件销量为1165万台，软件销量为5725万套。

Wii U方面，从去年夏天到年末商战，任天堂发售了《塞尔达传说 风之杖HD》、《Wii Party U》、《超级马里奥3D大陆》等本社优质产品，并且纷纷达成了百万销量，但是Wii U业务整体依然没有明显起色。本财年前三季度，Wii U仅卖出了241万台，软件也仅卖出了1596万套。上世代主机方面，NDS前三季度共卖出11万台，软件销量863万套；Wii共卖出107万台，软件销量2327万套。

在发布财报的次日，社长岩田聪召开了任天堂经营方针说明会，宣布了任天堂接下来的经营策略。对于之前外界一直盛传的任天堂将进军智能手机游戏市场的传言，岩田社长一上来就给予了解释。岩田聪表示，对于将家用主机、软件作为核心的经营方针，今后不会发生任何改变。公司现在依然和以前一样，在为了将来而从事着新硬件的开发和研究，因此让任天堂抛弃本社的硬件，将重心转移到其他平台上是不可能的事情。但是，任天堂也并未完全无视智能手机平台。岩田聪表示，任天堂并不会将任天堂制作的游戏单纯地提供给智能手机平台，任天堂不会在智能手机终端上展开直接的业务。但是，任天堂会通过智能终端，实现和玩家（包括今后成为玩家的潜在用户）的连结，通过智能终端向玩家传递任天堂游戏的魅力，令他们加入任天堂平台。对于这项计划，任天堂会投入公司内部的精锐人才，并预计将在2014年内提供这项服务。其中，玩家之间的连结将采用任天堂网络ID来进行统一管理。而在家用主机上已经实现的各项服务，如果在智能终端上能够带给玩家更好的体验的，则将把

服务的重心转移到智能终端上去。

除了最关键的智能终端策略之外，对于目前处于苦战的Wii U，任天堂表示会将会致力于提升其特殊控制器Wii U GamePad的存在意义。关于活用Wii U GamePad上标配的NFC读写功能的提案，将会在6月于美国洛杉矶举行的E3中进行公开。通过今年初夏实施的硬件系统更新，将可以实现在Wii U GamePad上高速启动菜单。此外，任天堂也会致力于解决将NDS的虚拟主机在Wii U GamePad上实现的技术，再借助于预计今年5月份全球发售的《马里奥赛车8》以及一系列相关活动，来挽救Wii U。

此外，任天堂还宣布了向新业务领域挑战的决心。任天堂在今后的10年内想要挑战的，是提升人类生活质量（QOL）的平台业务，首当其冲的便是“健康”。在以“无需随身携带”为特征的新领域中，实现硬件、软件一体化的平台业务。通过该提升QOL的平台，来进一步扩大用户基础。通过扩大关注自身健康的群体，来进一步扩大任天堂的用户群。

事件
EVENT

Bandai Namco发布2013财年第三季度业绩，《噬神者2》热卖



Bandai Namco于2月5日发布了2013财年第三季度的业绩情况。2013财年前三季度（2013年4月1日～2013年12月31日），公司创造的累计销售额达到了3681亿2600万日元，同比增长5%；营业利润为427亿8200万日元，同比下滑3.2%；经常利润为456亿9600万日元，同比增长1.4%；前三季度纯利润297亿200万日元，同比增长6.1%。

其中内容业务部门创收1977亿8800万日元，同比增长7%；部门利润325亿7800万日元，同比增长5.1%。归属于内容业务部门的游戏，业务成绩不错，多款作品都获得了较好的销量。其中《噬神者2》（PSP/PSV）截止到去年12月31日在日本国内出货63万套，目前则已经突破70万套；《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》（PS3）在日本出货55万套；《迪士尼魔法城堡 我的快乐生活》（3DS）出货47万套成为一批黑马；而《高达破坏者》（PS3/PSV）在日本的出货量也达到了40万套。网络游戏方面，手游平台的《海贼王 伟大收藏》、《机动战士高达》、《偶像大师》等知名系列的社交版本，以及智能手机平台的游戏等都获得了不错的成绩。影像音乐内容方面，《宇宙战舰大和号2199》、《Love Live》等多部新作，以及与动漫相关的音乐都持续热卖。此外，通过商品、服务与网络功能、活动等的联动，使IP的价值实现了最大化。

玩具业务方面，不管是日本还是亚洲其他区域，玩具、模型、卡牌等都获得了较高的人气。但是，在欧美地区依然不景气，表现低于财年初期的计划。因此，玩具业务创收1365亿900万日元，同比增长5.6%，但是利润方面同比则下滑了7.4%，为116亿600万日元。而在娱乐设施业务方面，尽管新开设了室内主题公园等，但是一些老店的业绩也有所下滑，因此综合下来，娱乐设施业务的销售额为430亿6700万日元，同比下降1.8%；而在利润方面，则由去年同期的9亿4000万黑字变为了6亿8100万赤字。

2014
1月28日

EnterBrain宣布，根据其统计，截止到2014年1月26日，3DS系列主机在日本的累计销量以经突破了1500万台。3DS主机最早发售于2011年2月26日，期间发售了改良版主机3DS LL，目前3DS家族系列主机在日本的实际销量达到了

1503万7116台，达到突破1500万台这一目标历时153周。EnterBrain也同时公布了目前3DS游戏在日本销量的Top5，第一位是《口袋妖怪 X·Y》，销量422万8244套；亚军为《立体动物之森》，销量为407万2068套；排在第三位的是Capcom的《怪物猎人4》，销量为338万3004套；第四位是《新·超级马里奥兄弟2》，共卖出了225万416套；排在第五位的是《马里奥赛车7》，销量为218万8873套。



2014 2月5日

Bandai Namco Games宣布，将会把旗下的Bandai、Namco、Banpresto品牌，统一以“Bandai Namco Games”的名义来进行统一经营。这个决定将会从今年4月1日起开始生效。与此同时，公司在海外所使用的英文名，也将从同日起由原本的“Namco Bandai Games Inc.”（即NBGI）变更为“Bandai Namco Games Inc.”，经后本书中的简称也一律变为BNGI。两家公司自2005年合并，2006年正式将集团的游戏业务进行统合经营，并设立多个品牌。公司表示，此次之所以改名的目的是在于扩大“Bandai Namco”这个品牌在海外的诉求以及价值，并且形成海内外玩家们对这一品牌的统一认识。公司将会通过“游戏”这一方式，为全球各地的人们提供感动和充满乐趣的时间，旨在成为在娱乐世界中不可或缺的重要企业。

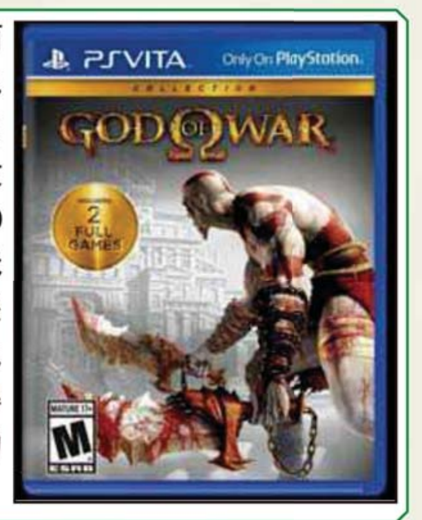
2014 2月5日

Square Enix宣布3DS音乐游戏《剧情节奏 最终幻想 谢幕》（THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL）的发售日与售价。本作将于今年4月24日发售，其中实体卡带版售价5800日元、数字下载版售价4444日元。本作也将在同日推出同捆了原创造型3DS LL主机的同捆版，该同捆版售价为23000日元。同捆版中的限定3DS LL主机以黑色为基调，在正面印有历代《最终幻想》正统作的代表角色。而同捆版中附赠的游戏则是预先安装在SD卡中的下载版。《谢幕》是之前在3DS平台发售的《剧场节奏 最终幻想》的续作，其中收录了来自“《最终幻想》系列”中的200多首曲目，并且有系列超过60名角色登场，是一款对于粉丝来说内容非常有吸引力的作品。



2014 2月11日

近来PSV在日本的销售有所起色，欧美方面也不甘示弱，公布了多款作品的最新情报。索尼北美趁势宣布，今年将会有超过100款游戏在PSV上推出，目前已经确定了北美发售日的PSV新作包括5月6日的《战神 收藏版》、5月27日的《狡狐大冒险 收藏版》等等。而PSV2000型主机也将会登陆欧美地区（欧美叫PS Slim），其中不少玩家所期待的《边境之地2》也将推出，PSV2000也将会在北美推出同捆版，其中除了主机和游戏之外还包含了8GB的PSV记忆卡，售价则仅为199美元。此外，例如之前在多个平台获得极佳成绩的《我的世界》（Minecraft》，以及来自日本厂商的《最终幻想X HD版》等作品，也都将于今年年内登陆欧美。



栏目主持：胧月

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP10

一个春节过来，《DQ》重演一年前的辉煌，再次以首周43万的销量夺冠。《星之卡比 三重华丽》的月销量也达到44万，两款游戏的消化率均在80%以上。两大知名方块游戏联袂的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》跨平台发售，双平台总销量5万有余，且3DS版销量大约是PSV版的4倍，不过厂商对本作的期待值较高，首周消化率仅在40%～60%之间，可以期待一下长卖。另外随着《妖怪手表》动画的开播，游戏销量也回升明显，本周居然反弹回2万多套，听闻动画质量还不错，喜欢本作的玩家不妨试看一下？

软件销量（日本）

2014年2月3日～2月9日

1 勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥
ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键
■Square Enix■RPG■2014年2月6日■5490日元
NEW 本周销量 43万7077套 累计销量 43万7077套 消化率：80%以上 3DS

2 噗哟噗哟对俄罗斯方块
ぷよぷよテトリス
■SEGA■PUZ■2014年2月6日■5229日元
NEW 本周销量 4万2096套 累计销量 4万2096套 消化率：40%以上 3DS

3 星之卡比 三重华丽
星のカ-ビィ トリプルデラックス
■Nintendo■ACT■2014年1月11日■4800日元
NEW 本周销量 2万8644套 累计销量 44万6979套 消化率：80%以上 3DS

4 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
↑ 本周销量 2万3983套 累计销量 39万9445套 消化率：80%以上 3DS

5 智龙迷城Z
パズドラZ
■Gungho■PUZ■2013年12月12日■4400日元
↓ 本周销量 1万4344套 累计销量 128万4209套 消化率：80%以上 3DS

6 泰拉瑞亚
テラリア
■Spike Chunsoft■ACT■2014年2月6日■2980日元
NEW 本周销量 1万3974套 累计销量 1万3974套 消化率：40%以上 PSV

7 超级女主角战记
超ヒロイン战记
■BNGI■S・RPG■2014年2月6日■7480日元
NEW 本周销量 1万3974套 累计销量 1万3974套 消化率：60%以上 PSV

8 口袋妖怪 X・Y
ポケットモンスタ-X・Y
■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元
↓ 本周销量 1万2518套 累计销量 425万9310套 消化率：80%以上 3DS

9 噗哟噗哟对俄罗斯方块
ぷよぷよテトリス
■SEGA■PUZ■2014年2月6日■5229日元
NEW 本周销量 9739套 累计销量 9739套 消化率：40%以上 PSV

10 进击的巨人 人类最后之翼
进击の巨人～人类最后の翼～
■Spike Chunsoft■ACT■2013年12月5日■6090日元
↑ 本周销量 6427套 累计销量 21万3809套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本）

2014年2月3日～2月9日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	49119	43万1509台
PSV	16544	20万3627台

3DS累计销量 1512万5520台

PSV累计销量 247万8766台



四周间硬件销量推移表（日本）
2014年1月13日～2月9日
3DS
PSV
1月13日～1月19日
1月20日～1月26日
1月27日～2月2日
2月3日～2月9日
0
10000
20000
30000
40000
50000
60000
软件销量（北美）
2014年1月26日～2月1日
1
口袋妖怪 X・Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元
本周销量 2万1782套 累计销量 317万6827套
3DS
2
立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元
3DS
3
马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元
3DS
4
新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元
3DS
5
塞尔达传说 众神的三角力量2
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
■Nintendo■A・RPG■2013年11月22日■39.99美元
3DS
6
路易的鬼屋 暗黑之月
Luigi's Mansion: Dark Moon
■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元
3DS
7
超级马里奥3D大陆
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元
3DS
8
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
Mario & Luigi： Dream Team
■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元
3DS
9
口袋妖怪 黑2・白2
Pokemon Black / White Version 2
■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元
3DS
硬件销量（北美）
2013年1月26日～2月1日
机种 周间销量 2014年销量
3DS 4万5489台 24万5460台
PSV 4051台 2万5042台
3DS累计销量 1194万694台
PSV累计销量 168万9521台
四周间硬件销量推移表（北美）
2014年1月5日～2月1日
3DS
PSV
1月5日～1月11日
1月12日～1月18日
1月19日～1月25日
1月26日～2月1日
0
10000
20000
30000
40000
50000

游人望远镜

栏目主持 虫无兮

拿到这一辑的时候，2月14日也过去了一段时间。今年元宵节和情人节重合在了一起，不知道各位读者是怎么过的呢？是甜蜜（汤圆）的回忆，还是刺痛（玫瑰）的感觉？好了，转换一下心情，这次就以"男人的玩具"为主题开始"游人望远镜"。

坂口博信



"《最终幻想》系列"生父

纳米积木Now。



2月10日



纳米积木2。

2月10日



这款纳米积木号称是世界最小的积木，因为块头小所以拼装时很费时间。坂口大叔这是该有多清闲才能把玩这东西啊。

小岛秀夫



Konami副社长，"《潜龙谍影》系列"制作人



从法国一位名叫Raphael Desserich的粉丝那里收到了"GZ"的基地的模型！真是感动。

2月10日



探照灯还会亮！

2月10日



话说回来，坐着飞机从巴黎把这个给运过来的Raphael也很厉害呢。

2月10日

且不说模型的做工，照片的色调完全将Snake的冷峻给表现了出来。粉丝的力量不容小觑，而能拍出这样的照片的小岛也不愧是"MGS之父"。



神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

在某家店里通过网络订货之后，店员居然说出了“没有入货”的傻话，于是只好跑到别的店里买……比预约的价格还便宜。

2月9日



《银河漂流Vifam》，1983年开播的动画……再加上整天摆弄80年代的游戏，神谷，这样会暴露年龄的啦（笑）。



中裕司

《索尼克》及《梦幻之星》生父

这个很棒呢。好想给孩子也买一个。

1月30日



变形寿司系列！上下两张图里的可是同样的东西，不仅仅是寿司，还能变形成原本的食材！实在是太有爱了，老板来三套！



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

一帮讨人喜欢的家伙帮我搞了个很欢乐的生日会。书、模型、遥控飞机、雪茄、DVD、游戏等等，拿到了很多我喜欢的礼物。这份喜悦真是难以形容。各位，真是谢谢了！

2月5日



虽然山本已经一把年纪了，不过收到的礼物里还是玩具居多啊。该说男人永远是个孩子呢，还是该说玩家老得比较慢？



光田康典

音乐家、作曲家，曾为多部游戏作品作曲

这样一来怎样都无法移动了啊，如果雪再这样堆积下去，车子就会完全看不见了吧。

2月8日



汽车对于男人来说某种意义上也算是玩具，就像虫某小时候就对汽车情有独钟一样。或许因为这是一般人所能操纵的机械当中，最为普遍且复杂的吧。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

评分规则

本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

卡比的掌机新作也算久违了，切合3DS平台引入新系统的同时大幅增加了卡比的能力种类，对应分享游戏的功能更为这款佳作增添了"超值"感。《龙珠Z Z之战》的素质则大大低于预期，不仅角色数量减少，对战系统的研究性也不太高，重复劳动的要素也很多，非原动漫死忠的话还是建议谨慎选择。

栏目主持：胧月

星之卡比 三重华丽

■星のカ－ビィ トリプルデラックス■卡带■Nintendo■ACT■动作■2014年1月11日■1～4人■对应邂逅通信/分享游戏



3DS 黄金珍藏

任天堂招牌吉祥物回归原点，见啥吞啥的卡比又回来了！好对手迪迪迪大王在本作中扮演被抓走的人质，而卡比则要攀上世界树展开吃货之旅（误），将迪迪迪大王从神秘的敌人手中救出，并解除星球的危机。

总分 27

项目	评价
画面	★★★★★
操作性	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

虫无兮 加入了纵深感的概念后，本作的冒险经常要在两个平台之间展开，由此衍生出来的多种机关和解谜方式都相当有趣，这种乐趣是以往的"《卡比》系列"作品中无法体验到的。本作的能力数量多达24种，每一种都有着自己的特色，并不会出现"一招鲜吃遍天"的现象。新增的"大爆炸卡比"形态，让卡比可以吞下道具和敌人以外的庞然大物，虽然这个状态下卡比只有"大爆炸吸入"一个能力，但结合这个能力所设计的各种谜题却一点也不会让人觉得枯燥。游戏内附带的4个小游戏，要素都极其丰富，即使已经通关故事模式也能让玩家一直玩下去。三重华丽，堪称名副其实。 **10**

库玛 本作流程简单，细节惊喜，"大爆炸吸入"的能力也堪称爽快！并且比起故事模式，"卡比战士"和"迪迪迪大王传"这样轻松有趣的小游戏更是游戏的亮点。 **8**

乌冬 游戏一如既往地简单有趣，新增的双平台结构关卡、新复制能力和大爆炸吸入很有亮点，为攻关和解谜增添了不少新花样。另外迷你游戏的中毒性也很高，有时光是玩迷你游戏都能耗上一整天。 **9**

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议的钥匙

■ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵■卡带■Square Enix■RPG■角色扮演・收集育成■2014年2月6日■1～8人■对应邂逅通信、无意识通信



3DS 热血推荐

以GB上的人气RPG游戏《勇者斗恶龙 怪物篇2》为蓝本，3D化重制并加入大量新内容的系列最新作，讲述了希望成为怪兽使的兄妹俩挽救陷入危机的圆木国的故事。

总分 26

项目	评价
进化	★★★★☆
培养乐趣	★★★★☆
怪兽数量	★★★★★

阿鲁 作为3DS上的《DQM》最新作，画面保持了前作的素质。虽然除了查看图鉴外都不能开3D效果，但能将GB原版的像素画面以3D的方式呈现了出来也颇为让人感动。剧情被大幅增加，在原本剧情的基础上将超G级怪物也融入了主线，并在二周目添加了诸多新剧情。育成和收集依然是游戏的主要内容，攻关过程中诸多新怪的出现都会让人疏于攻关转而忙于捉怪。对战内容被大大强化，超G级怪、新生合成以及锻造的引入让每个怪除了技能外的配置都变得千变万化。另外通关后可自行锻造钥匙进行挑战，让游戏的耐玩性大大增加。 **9**

苍穹 怪兽的数量增加到了800只，全收集的挑战性和满足感都有了极大的提升。最大4个战术格子让队伍的组合又多出了不少新花样，让网络对战更具研究性。 **9**

胧月 "《DQM》系列"一向给人不重剧情的感觉，但本作剧情却相当充实，全程各处都塞满了制作人用心留下的小捏他，营造了独特的冒险气氛。期间配信的内容很多，最好保持时刻有Wi-Fi的环境游戏。 **8**

■ぷよぷよテトリス■卡带■SEGA■PUZ
■益智·方块■2014年2月6日■1～4人■对应PSV TV



3DS/PSV

高人气方块连锁消除系列《噗哟噗哟》与世界级元祖方块消除游戏《俄罗斯方块》的联袂登场，演绎超越作品框架的梦幻对战。

总分 22

画面	★★★☆☆
趣味	★★★★★
对战性	★★★★☆

白菜 将“《噗哟噗哟》系列”历代作品的要素简化，与经典的《俄罗斯方块》放在同一个平面上竞技，无愧为梦幻组合之名。对于更加熟悉《俄罗斯方块》的国内玩家来说，崭新的“储存框”的运用也可以让消除过程变得更加紧张刺激、富有战术性，就算单单为《俄罗斯方块》购入也不算亏。两种方块消除之间的对战并不仅仅是各自为政，还有在中途相互替换的模式，甚至还有全新原创的混合模式，让两种方块在同一个方块框里出现，体验前所未有的乐趣。平衡性方面初学者对决中两种方块各有千秋，而网络流畅度则有待提高。 **7**

库玛 角色造型可爱，剧情内容也颇为有趣。两个游戏融合和谐，操作感也极佳，即使不购入DLC内容也不影响游戏性，身为此类游戏手残帝的小编在上手后都有点停不下来。 **7**

马修 两大人气消除方块游戏融合为一款、而非简单的2 in 1，单单这一点就相当有创意，不同游戏的不同规则用于同场消除的设定，在刚开始玩的时候还真需要适应一下。 **8**

■超ヒロイン战记■卡带■BNGI■S·RPG
■战略角色扮演·动漫■2014年2月6日■1人■无对应周边



PSV

由《女王之刃》和《女王之门》开发小组制作，来自ACG界十部不同作品的高人气女主角们齐聚一堂，展开梦幻般的战斗。

总分 22

画面	★★★☆☆
系统	★★★☆☆
角色魅力	★★★★★

白菜 类《机战》类的大杂烩游戏，不过由于各作品中专有名词经常登场，不熟悉原作的玩家在理解上会有些隔阂。战斗难易度适中，全军突击不起作用，但根据战场情况仔细应变的话并不难过关。等级压制战法有效，利用自由战场练级可以应对所有的关卡，虽然会稍微枯燥一点，不过基本上杜绝了卡关的可能性。能力破坏系统是战斗中的重要要素，根据破坏的能力不同，战法也会发生相应的变化。参战角色方面，个人认为某些非战斗作品过来的女主角硬是套上战斗画面，看起来非常奇怪。另外战斗中画面耻度较大，不太适合在人前游戏。 **7**

乌冬 开始还以为是纯粹的卖角色游戏，玩了后却发现系统意外地扎实，有点类似以前PSP上的《女王之门》，所以即使不是游戏中原作作品粉丝的玩家也可以当成一般的战棋游戏来玩。 **7**

阿鲁 多作品的萌妹纸穿越到一起自然是游戏的一大卖点，不过部分作品的年头过于久远，不是资深动漫饭很难对其产生共鸣。游戏的大致玩法和《女王之刃》类似，很容易上手。 **8**

■ドラゴンボールZ BATTLE OF Z■卡带■BNGI■ACT
■动作·对战■2014年1月23日■1～8人■对应交叉存档/PSV TV



PSV

同时登陆掌机和家用机平台的“《龙珠Z》系列”最新作，囊括赛亚人篇至魔人布欧篇的主要剧情和角色，最新剧场版《神与神》的角色也有收录。

总分 21

还原度	★★★★☆
爽快度	★★★☆☆
耐玩度	★★★☆☆

苍穹 作为一款乱斗型ACT拥有简单易上手的系统，战斗的节奏快，对于必杀技和剧情的还原度都还算不错。但是关卡总数和可操作人物数相比以往的《龙珠》作品少了很多，每人只有两招得意技和一招必杀技，招式相对匮乏，实际打起来也显得缺乏变化和深度。除了少数关卡的特殊奖励得提前制定战术外，大部分任务和巨型BOSS的打法都比较单调，即使是高难度任务也缺乏挑战性，配好一套阵容就能满足各种需要，没有明显体现出角色和卡片的差异性。作为宣传噱头的“全球的元气”设定只是扮演了○键终结者的作用，迟迟才开启的极限技系统缺乏实用价值。 **7**

白菜 重视线上协力，突破性的4VS4战斗值得评价。不过有关战斗本身却制作得不够爽快，特别是关于远距离气弹连击的应对方法非常窝火，角色被击倒后的无敌时间也过长。 **7**

阿鲁 打击感和速度感做得不错，不过玩法比较单一，不少关卡的打法过于雷同，多玩一会儿就视觉疲劳了。另外，刷刷刷要素实在让人头疼，要耗费大量的时间在刷卡片和金钱上。 **7**



PSV	龙之王冠		A·RPG 动作角色扮演
	ドラゴンズクラウン		
	Atlus	日版	
	2013年7月25日	1～4人	
	8190日元	对应交叉存档/交叉游戏/PSV TV	
	游戏时间：100小时以上		

黄金眼评分26分 热血推荐 文 白菜

大半年之后再来审视这个评分，不得不说略为偏低。当然这并非小编们当初有眼不识泰山，而是本作本着精益求精的精神，在发售之后不断地升级版本，不断地提升游戏性，最终令作品的质量攀上了华山之巅。“年度最佳PSV游戏”、“年度最佳A·RPG”、“年度最佳原创”、“年度最佳联机”……在《掌机王SP》第217辑的《2013 TV GAME大赏 媒体评选·掌机篇》中，本作也获得了小编们所选出的最多奖项桂冠。或许它并非你的最爱，但却不能否认它是刚刚过去的2013年中，最受关注的掌机作品之一。

精益求精的升级体验

Vanillaware出品的游戏，在圈子里一直是2D风格的艺术顶峰。考虑到已经看遍这方面赞誉之辞的读者们的心情，这里小编就不提其画面，改为表扬一下本作的其他方面。而首当其冲的，就是其升级补丁的完善与敬业程度。

自从游戏迈入次世代后，数码下载的兴起，令作品在发售之后也有着尽善尽美的可能性。除了道具收费下载以外，最为玩家们所熟悉的DLC内容，恐怕乃升级补丁当仁不让。虽

说同样是升级补丁，但也可以粗略分为两大类型，一是修补作品本身的缺陷与错误，一是提升作品的品质与游戏性，而本作的升级补丁则毫无疑问属于后者。于2013年7月25日发售的本作，仅仅在13天后的8月7日就迎来了第一弹升级补丁，在网络方面提升了联机时的稳定性，在游戏体验方面让几处系统细节变得更加平易近人，而超高人气职业“精灵”也在这次升级补丁中改善（注意是改善而不是修正）了组队时的一些弊端，让玩家能够更快乐地投入这个角色的战斗中去。

当然这并不是结束。紧接着在近一个月后的9月3日，第二弹升级补丁放出，再次改善了网络模式下的一些细节，以及一些职业细节方面的调整。9月24日的第三弹补丁亦再次锦上添花。至此游戏发售两个月，以业界一般作品的情况衡量，在游戏本身品质没有缺陷的前提下，升级补丁的调整也差不多该告一段落。然而10月9日放出的第四弹升级补丁，却出乎意料地让原本只能交叉存档的PS3和PSV版，破天荒地实现了交叉游戏，让掌机玩家与家用机玩家能够携手闯关（当然其余的职业细节方面依然有进行改善）。接下来长达一个月以上的一段时间内，官方都没有放出任何进一步的升级补丁的情报。正当玩家们都认定这回升级改善可算到头的时候，12月20日第五弹补丁突然降临，着实杀了大家一个措手不及。而且第五弹升级补丁颠覆了游戏的一个重大系统，那就是突破了职业的等级上限！原本LV99封顶的设定，使得玩家在技能学习上必须做出取舍，技能选择和配装也成了游戏的玩味之一。而经历第五弹补丁后，上限等级被提升至LV255，如此一来只要玩家愿意，就可以习得所有的技能，让所有的技能取舍最终都变得殊途同归。这个限界突破的设定虽然咋一看有些暴力，但玩家在升级过程中依然需要取舍技能，而最终达到LV255时，习得全部技能后，角色也达到了最强的状态。为强化后的角色准备的挑战，则是超越以往最高难度的“究极难度”，以及超越“混沌迷宫”的更高难度迷宫“梦幻天廊”。这些大胆的更新，可以说是让发售已久、陷入沉寂的本作再次焕发出新的光辉。进入2014年后，就在刚刚过去的2月5日，官方放出了第六弹补丁，针对这次大更新继续进行了一些细节上的改善。

可以看到，游戏发售至今快七个月，就已经放出了六次升级补丁，而且均不是修改错字之类的小打小闹。特别是第五弹更新非常具有实际意义，彻底提升了游戏的耐玩性，为玩家带来了进一步的游戏体验。这样升级更新的频率与力度，很少有游戏能与之比肩，也体现了Vanillaware在售后方面的诚意。

职业技能丰富多彩

六次更新中，针对职业技能进行的改动并不在少数，这也从一个侧面反映了本作技能的丰富程度。全职业共通技能9个，加上各个职业的固有技能12个，一共有21个技能可供玩家取舍。地面、空中、道具、辅助、近程、远程……配合职业特性动作与完善的ACT系统，技能的选择也正体现出玩家对自身操作职业的理解。以超人气职业“精灵”来举例的话，前中期就分为优先加满连射的远程风格、优先加满蓄力箭雨的近程风格、加匕首道具流背击的盗贼风格、以及剑走偏锋专门活用精灵魔法的魔法师风格。每一种风格都有着自身的优势，再考虑到与其他职业不同风格之间的组合，战斗起来就更是花样百出了。事实上几次更新对于技能上的调整，大多是将各种风格之间的优劣差距缩小，使得玩家能够不拘于职业强度、而是真正凭着喜好来培育角色。爱用战士、矮人和亚马逊女战士的某小编，就开心地体验了“每逢升级必强化”的培养乐趣。看来不陷入模式化的战斗方式，似乎正是Vanillaware所追求的发展方向。



便携领域







栏目主持：纸鸢

对于中国人而言，过完春节新的一年才算真正开始，所以在这里首先要给各位读者拜个晚年，祝大家马年吉祥，马上有心仪的游戏玩，马上有喜欢的手机用……好了，闲话不多说，开始本次的“便携领域”。

情报室

Nexus 7表现未达预期，传Google将于4月推出8英寸平板



去年发布的第二代Nexus 7销量不如预期，在整个2013年仅卖出了300万台。分析师指出，推出更大尺寸的平板就可避免在7英寸平板市场与竞争对手直接竞争，而且也可避免与5到6英寸的智能手机发生冲突。

一则可靠的报道称，Nexus 8平板或将在今年4月底发布，比许多用户预期得更快一些，华硕仍将成为这款平板的制造商。先前，谷歌也与华硕合作在2012年6月和2013年7月分别推出了两代Nexus 7产品。另有传言称，今年还将有其他企业参与Nexus设备的生产，包括三星Nexus 10的继任者，联想/摩托罗拉则会参与Nexus 6智能手机的制造，HTC则会负责一款高端Nexus平板的制造，尺寸暂时未知。先前国外媒体就有传言称，谷歌预备发布一款8英寸的Nexus平板，LG极有可能是这款设备的代工厂商。不过LG已然发布了Google Play纯净版的8.3寸G Pad 8.3。同时，前一阵就有消息表明，2014年可能会成为Nexus这一品牌存在的最后一年，不知道新款的Nexus设备是否会让Nexus家族再获新生呢。

任天堂将推出官方客户端 内置经典游戏试玩版

虽然任天堂看上去仍然对现在智能手机和平板电脑在整个便携游戏领域的影响无所顾忌，但是Wii U的失败命运也不断地引发着外界的猜测。似乎任天堂公司再也无法忽略移动平台的影响力，正计划逐步将自己标志性的游戏角色和游戏，包括《超级马里奥》和《塞尔达传说》这样的经典系列移植到便携平台。



根据日本Nikkei商业报纸的报道称，2014年任天堂公司将首次官方涉足移动平台，但是并不是将旗下经典的游戏移植到Android或iOS平台上，而是通过这两大平台来促进自己游戏和掌机销量的一个宣传手段。据报道，任天堂将推出官方的Android和iOS客户端来宣传自己的游戏和主机，不过目前关于这款官方App的名字和内容目前还没有对外公布。

Nikkei报道，任天堂公司计划在这款官方应用中为智能手机和平板电脑用户提供自己经典游戏的试玩版，同时也不会通过内购的方式让用户购买完整版。任天堂公司认为如果用户对游戏内容感兴趣，就会花钱购买游戏主机和喜欢的游戏。此外报道称任天堂提供的这个游戏平台将不会采用任何现有的“免费”模式。这就意味着这些游戏内容都将会免费提供，并且不会有游戏内购内容出现。这是完全的免费，就意味着任天堂将会从其他地方来盈利，比如通过广告植入来获得更大的运营成本。

其实这已经不是任天堂公司第一次有这个想法了，去年12月任天堂美国事业部门负责人雷吉在接受西雅图King 5新闻媒体采访时就曾表示：“我们已经认识到现在有许多智能手机和平板电脑都成为了用户玩游戏的最佳平台，所以我们将非常明智地将流行的平台变成一种营销工具，来宣传我们自己的设备和内容。任天堂的哲学就是在我们自己的设备上为用户提供最好玩的游戏。”

超火爆人气游戏《Flappy Bird》遭开发者自主下架



在春节之前，手机玩家们恐怕人人都知道《Angry Birds》却鲜有人知道《Flappy Bird》，但是通过互联网的口耳相传，后面这款像素风格的小游戏居然在上架了半年之后突然爆红，下载量开始在全球各地的App Store中飙升。

其实这款游戏本身就充满话题性，因为其玩法非常简单，就是点击屏幕操作游戏，控制一只小鸟通过类似《超级马里奥》中的水管障碍。但游戏难度却高得令人发指，玩家必须集中精神，只要有一点小小失误就会死亡，死掉之后完全没得商量，只能从头开始。这种虐人身心的高难度游戏过去也不是没有，但是偏偏玩家们就爱上了这样简单又残暴的逻辑，就算被虐到随时想摔机，也无法阻止玩下去的心情。

游戏火成这样，真的是出人意料，就连游戏的开发者——来自越南游戏工作室dotGears Studios的Dong Nguyen对此也完全没有准备，自游戏突然爆红之后，Dong Nguyen每天单凭游戏中插入的广告就能收入6万美元，完全是丑小鸭变天鹅的神话。他开发这个游戏的时候，只花了几个晚上写好程序，可以说本意就是制作极简风格的技巧小游戏。但是《Flappy Bird》的火爆却带给Dong Nguyen前所未有的压力，不仅是它现在火爆的现实，也包括它为什么会突然变得火爆的原因，利益诉求和公众怀疑在很多情况下都会变成伤人的利刃。所以当大家都纷纷沉迷在《Flappy Bird》带来的痛苦和快乐中时，Dong Nguyen突然在推特上宣布他决定让《Flappy Bird》从App Store和 Google Play下架，即将上架的WP版也已经取消。Dong Nguyen 表示游戏本身并没有出现问题，也没有牵扯到触犯法律的纠纷，

他只是受不了《Flappy Bird》一夜火爆对原本简单生活带来的压力。这位29岁的年轻人表示，以后都没有《Flappy Bird》了，但是他还会继续开发新的游戏。

一个制作者迫于无奈宣告自己作品死刑，而且还是在作品商业价值最为鼎盛的时刻，这听起来令人有点难以理解。而广大喜欢《Flappy Bird》的玩家们开始通过各种渠道请求Dong Nguyen不要将游戏下架，甚至有国外玩家表示“每天尝试着走得更远已经成了我的人生目标”，但是在2月10日这天，果然在App Store和Google Play两大应用商店都已经找不到《Flappy Bird》的身影了。好消息是，在国内的Android应用商店和“PP助手”等非官方iOS商店，大家还是可以下载试玩到这款充满话题性的游戏。





Duolingo

iOS/Android	
类型：教育	厂商：Duolingo, Inc
价格：免费	版本：中文版



《Duolingo》是一个免费的、游戏化的语言类应用，供用户进行由易到难的外语翻译式学习，然后获得对应的虚拟奖励，提升学习积极性。随着人们学习多种外语的需求日益高涨，类似《Duolingo》这样免费而且实用的软件实在是广大语言学习爱好者的福音。

《Duolingo》身为免费应用，却拥有干净的界面，没有任何额外的广告，功能上也没有因为免费就有丝毫保留。除了初次使用需要申请账号外，用户基本上不会遇到功能方面的限制。软件采用类似游戏中常见的“成就”模式来激励用户学习，随着答题经验提升和正确率的提高，后面上锁的关卡也会随之开放，整个学习进度一览无遗。

成就树上的每个阶段通过图示都可以明确知道其范畴，比如基础篇、运动篇、日常篇等，学习顺序的安排也不会有太大的断层，容易维持成就感和新鲜感。软件兼顾外语学习中的“听说读写”各方面，主要是以字词搭配图片和语音功能，让用户加深印象，随着单词量增加，也会有比较进阶的词句翻译训练。另外“在线互翻”是《Duolingo》的一个亮点，它利用众多用户的力量，以众包模式来不断完善自己的在线翻译功能，提高翻译准确率。专业人士可以将自己的翻译版本上传供其他用户参考，反过来，用户也可以将自己的文本上传至网站进行翻译或让其他用户帮忙翻译。

《Duolingo》目前支持英语、西班牙语、法语、德语、意大利语和葡萄牙语，中文和日文也将在2014年内加入网站课程中，而且在更新了版本后，应用还加入了对高分辨率平板电脑的支持，有外语学习需求的用户可以在App Store免费下载。



SoundHound ∞

iOS	
类型：音乐	厂商：SoundHound, Inc.
价格：限时免费	版本：中文版

有时候我们会因为偶然间听到一首美妙的歌曲而心潮澎湃，但也有很多时候苦于不知道歌名而无可奈何，好在这款《SoundHound ∞》可以为用户解决这个烦恼，《SoundHound ∞》是一款非常受欢迎的音乐识别软件，只要利用它去识别用户所听到的歌曲的部分旋律，就可以寻找到完整的歌曲信息。虽然售价高达45元人民币，但却在新年

伊始厚道地参与了限免活动，不管是不是音乐爱好者，它都是便携设备上的强力软件。

作为一款老牌软件，在和iOS 7的适配上本作没有落于人后，整体UI已经与iOS 7靠拢，简约不失活力的配色也很好地带动了用户欣赏音乐的情绪。值得一提的是，本软件也是支持中文的，初次使用可以看到非常简单直观的用法提示，软件融合的功能虽然不少，但最主要的音乐识别功能并没有退步，速度和准确率相比早前一段时间又有了提升。





由于软件与iTunes有关联，因此识别出来的歌曲有一部可以直接在软件内进行试听版的播放，如果是iTunes上没有收录的歌曲，会直接向用户显示歌名。此外还可以在主页面的下方点击查看一些系统筛选的热门歌曲，或是查看自定义地区的识别曲子分布，与其他使用这款软件的朋友一同分享音乐盛宴。

游戏坊

iOS



神探夏洛克 犯罪网络

Sherlock：The Network

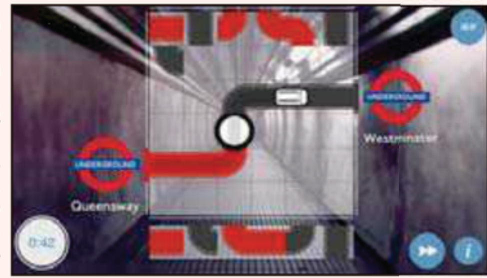
■ The Project Factory ■ AVG ■ 30元 ■ 英文





热门英剧《神探夏洛克》于2014年1月回归，这让无数的"卷福"爱好者兴奋不已，可惜和前两季一样，虽然单集时长堪比普通电影的长度，但是短短的3集剧情还是让第3季在不到一个月的时间内便播放完毕。凭借该剧的人气，相信第4季的播出只是时间问题，只是这个时间到底要多久却无人知晓。虽然电视剧的播放暂告一段落，但好在官方第一款游戏也几乎随着第3季电视剧同时推出，它就是这款iOS平台的《神探夏洛克 犯罪网络》。

游戏基于电视剧前3季的剧情展开，在伦敦将发生10起悬案，玩家可以像卷福和华生那样选择步行、出租车和地铁等交通工具穿梭于伦敦，通过收集证据、与目击者攀谈等手段来破解案件。破案成功后，用户将收看到卷福和华生的独家视频片段，这是连电视上都不会播出的内容，可以说是非常FANS向的设定。





除了主线剧情，穿插其中的小游戏也让游戏本身具备了相当高的可玩性，开发者在FANS向和游戏性上取得了不错的平衡。然而美中不足之处在于，目前游戏只支持英文一种语言，所以如果你的英文水平欠佳的话，那真是福尔摩斯都帮不到你了。



前阵子网上曾流传过3DS下一代掌机的消息，从规格上来看，走的是高性能的路线。智能手机和平板电脑的泛滥已将任天堂曾经如鱼得水的蓝海搅得一塌糊涂，跟其争夺休闲玩家显然不是一项明智的选择，毕竟游戏机不是生活必需品。目前老任也确定要在iOS和安卓平台推出自己的专用客户端，或许与手机这种通讯设备进行联动，才是今后掌机的出路。



3D短波

新春e商店回顾

三次元空间与各位告别了一整个月，这期间e商店也经历了5次更新。现在就来看看有哪些游戏值得关注吧。

1月15日，日服放出了《漫画工房》。这款软件还原了漫画制作的整个流程，号称不需要看说明书就能轻松上手，连日本的漫画家都对其赞不绝口。有志创作漫画的读者不妨下来练练手。同日还有两款模拟器游戏放出：《光明力量外传 最终战争》与《前线》。美服方面则只更新了恶魔城系列的始祖级别作品《恶魔城Ⅱ 西蒙的冒险》。



1月22日，日服放出了大量的教育用软件，而游戏只有1款：模拟器游戏《影子传说》，不断循环的关卡当年想必消耗了不少老玩家的时间。美服当周也同样冷清，只有FC平台的经典STG作品《沙罗曼蛇》上架。

1月29日，玩家迎来了春天。除却电子小说、教育用软件和漫画，还有《难攻不落三国传 魏与连绵战线》和《难攻不落三国传 吴与大河卫士》，以及《解谜向前冲 谜题城堡》与《文字谜题 言灵师》四款游戏上架。前面两款是《难攻不落三国传 蜀与时之铜雀》的外传作品。后面两款则同为解谜游戏，《解谜向前冲 谜题城堡》是童话风格的动作解谜游戏，《文字谜题 言灵师》则是加入了语言要素的三消类解谜游戏。模拟器游戏方面则有《快打旋风》。



同周，美服迎来了2013年度日服e商店销量最高的下载游戏——《触摸对决战车3D-2》的美版，随之而来的还有《皇城威光3D》，一款攻城游戏。“《马里奥》”系列的鼻祖《马里奥兄弟》则作为模拟器游戏上架。

2月5日，已在美服上架的《喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒》作为惟一的一款3DS下载游戏在日服e商店上架。话虽如此，



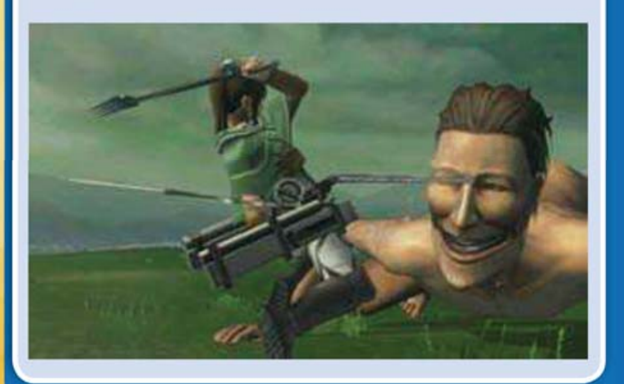
本作画面精美、动作丰富，舞台也各具特色，作为2月的第一弹也算是重磅炸弹。模拟器游戏《国王骑士》曾是FC上的作品，不知道还有没有老玩家记得。美服当周仍然只有一款游戏上架：《荒野老城DX》。

2月12日，著名的解谜游戏《上海》化身《上海3D》登陆日服e商店。久未更新的DSi商店里还上架了一款相当特别的治愈系寻物游戏《章鱼去哪儿》，没有任何动作要素的本作，可以像看童话书那样欣赏由小章鱼所完成的物语。模拟器游戏方面则有《最终幻想Ⅱ》。美服e商店上架了《大家来找茬》，利用3DS的上下屏来分别显示图片，可谓是物尽其用。



《巨人》DLC依然免费

1月17日Spike Chunsoft宣布《进击的巨人 人类最后之翼》的两个DLC的免费下载时间将延长至2月28日。两款DLC分别对应两名人气角色——利威尔和莎夏的角色套装。还未体验过本作充满速度感的战斗方式的巨人粉丝们可要抓紧时间了。



《口袋银行》重见天日

1月22日之前由于开放首日所造成的服务器瘫痪而被紧急下架的《口袋银行》，没有任何预告地重新出现在日服e商店当中。30天免费利用券的下载时间，也被延长至2月21日，至于可以在紧急下架前下载到《口袋银行》的幸运玩家，则无法再次下载。此次所发布的《口袋银行》为1.1版本，幸运玩家们也别忘记升级。此外，美服e商店的《口袋银行》则在2月5日上架，免费利用券的下载时间则截止至3月14日。

新作大作尝尝鲜

2月5日过年期间，e商店上放出了不少值得一玩的试玩版。比如大人气作品《逃走中》，虽然只能体验10分钟时间，不过玩家也能从中感受其独特魅力。另外，其一脉相承的续作《战斗中》也放出了试玩版。下文即将提到的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》也放出了试玩版，玩家在购买前可以先尝试下，看看能不能接受本作的独特设定。《勇气原点 谨为续篇》也同样有试玩版放出，还在犹豫不决的玩家不妨先试着玩一玩再做决定。



消除类游戏巅峰对决

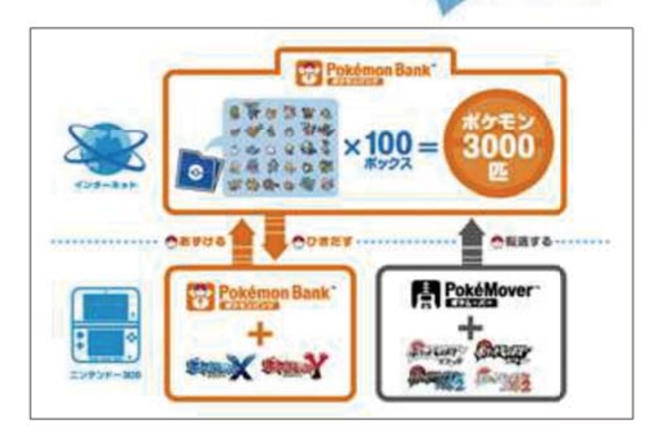
2月6日《噗哟噗哟对俄罗斯方块》发售当天，就推出了一系列的付费DLC，有增加游戏时间的EX章节追加DLC和提升感官感受的BGM追加DLC两种。拥有3DS版的玩家可以在e商店进行下载。此外，或许是为了与本作对抗，BNGI宣布从1月30日起，3DS版《俄罗斯方块》的下载版的价格将下调至1890日元。喜欢最纯粹的消除乐趣的玩家可以考虑购买后者。



让所有陪伴自己的精灵伙伴，都在《X・Y》集结！

文 sure
编 马修

作为云存储的《口袋妖怪银行》经历了一次服务器崩溃后，终于在春节期间再度开启，这次大家应该都下了吧，那么本辑就来介绍一下这款软件吧！



3DS	口袋妖怪银行	
	ポケモンバンク	
	Nintendo/Gamefreak	日版
	2013 年 12 月 25 日	1 人
	500 日元（年费）	对应任天堂 Wi-Fi 网络连接

一、3DS本体更新和NNID注册

《口袋妖怪银行》需要连接e商店来进行下载，所以首先玩家的3DS得更新到最新版本。操作步骤为：系统界面→本体设定→その他の设定→本体の更新。

登录e商店也需要绑定NNID，在系统界面→本体设定→ニンテンドーネットワークID设定里可以进行NID的注册和绑定。

二、下载口袋妖怪银行

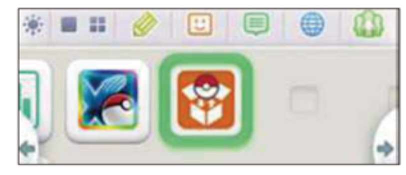
能够登入e商店后，找到《口袋妖怪 X・Y》，《口袋妖怪银行》就在其中，进入下载就可。找不到的话点击上方空栏，输入“ポケモンバンク”后进行搜索。在e商店内，点击左上メニュー→设定・その他→QRコード读み取り后也可以扫描QR码来直接进入搜索。主机的相机内也有扫描二维码功能，在标题画面同时长按L和R键来启动3DS相机，然后点击左下的二维码图标，然后扫描即可。



三、口袋妖怪银行的使用

当《口袋妖怪 X・Y》的卡带插在主机上时，启动《口袋妖怪银行》就可进行使用了。不过得注意的是，这款软件的使用是要付费的，具体为一年500日元（折合人民币约30元）。不过第一次使用时可以领取30天的免费使用券来使用。





菜单	
ポケモンバンク つかう	开始使用口袋妖怪银行
ポケモンバンク ついて	银行相关说明
サポートばんごう かくにん	服务号码，有问题找客服的话可能会用到
ポケムーバー ダウンロードずみ	下载《口袋转移》

四、口袋妖怪银行的界面

1.银行分组：口袋妖怪在游戏中的容纳单位是按箱子来的，而银行内总共有100个箱子。为了让玩家找相应的箱子不那么麻烦，可以将100个箱子自由分配到每个分组（グループ）里去。浮标选取到这里后按A键就可以改变当前显示的分组里去。





2.箱子数：这个数字表示了当前分组内所拥有的箱子数。

3.上屏画面：这里主要显示的是玩家所选取的箱子的内容。按十字键或LR键可以切换所选的箱子。类似游戏中的箱子，玩家可以改变银行内箱子的名称，方便查找。另外除了100个箱子外还有个传送箱子（てんそうボックス），这里放的是从第五代内继承过来的口袋妖怪。

4.银行当前箱子内的口袋妖怪。

5.浮标：浮标选中相关的精灵后就可以对其进行具体的操作。同时按START键后还可以改变浮标的颜色，用来进行三种不同的操作：

1.选择1个具体的精灵。然后按A键来进行查看能力，移动和解散等操作。

2.可将选中的精灵移动到任何位置，目标位置上有其他精灵时会进行位置替换。

3.可以复数选择精灵，批量将这些精灵移动到另外一个箱子内去。



6.下屏画面：表示的是机器内《口袋妖怪 X・Y》中箱子的情况。在银行使用过程中精灵可以在上下屏幕的箱子间进行移动。放到上屏的箱子就是将怪存入银行的指定箱子。而移到下屏的箱子就是将精灵放入《口袋妖怪 X・Y》游戏中。

7.《口袋妖怪 X・Y》当前箱子内的口袋妖怪。

8.检索：按下Y键后便进入了搜索功能，方便玩家寻找银行内的指定精灵。可搜索的内容包括性别、属性、性格和标记。在上屏选中相应的项后按A键，下屏就会出现具体的项的内容，方便玩家查找。

9.存档退出：当所有的操作完毕后便可按X键，进行存盘退出。

五、口袋转移

在《口袋妖怪银行》的界面中选取了ポケムーバー ダウンロード ずみ后，就可以下载到《口袋转移》了。这个软件的最主要作用便是将《黑・白》和《黑2・白2》的精灵继承到银行内来。



不过只能将《黑・白》和《黑2・白2》存档内第一个箱子内的精灵全数放入口袋妖怪银行的传送箱子，连接时会让玩家选择传送第一个箱子内的哪些精灵，要再次传送的话玩家得重新将精灵放入第一个箱子，同时也要进入银行将传送箱子内的精灵移到其他箱子中去。另外有时候连接断线后再次链接会连不上，是因为上次操作断了后玩家被服务器锁定了，需要隔一段时间才能重新连。

注：传送后《黑・白》或《黑2・白2》存档内第一个箱子内的精灵会消失。另外一些非法的精灵也会被屏蔽，不能传送。





在过年的时候除了大鱼大肉的伺候外，诸位玩家有没有忙里偷闲地填一下游戏的坑呢？相较在过年期间白了《斯坦因之门》的毛老师和放假期间除了写文就是玩游戏的苍老师，只是默默把《龙之王冠》精灵角色通关了的在下实在是太苍白了……国内过年期间日本的游戏业界也没有闲着哦。那么接下来就让我们来了解一下近段时间的PSV要闻吧！

《无双大蛇2 终极版》联动角色的特别套装开始配信

本作从1月30日起在PS商店开放下载内容，30日开始配信的是“《灵魂能力》系列”中索菲蒂娅的特别套装。2月6日开始配信《忍者龙剑传Σ2》中登场角色蕾切尔和红叶的特别套装。相信在原本古风十足的战场中穿上这些性感迷人的套装的话，一定会让玩家们享受到一种别样的风情。







“与PlayStation一起”特别企划启动

为了纪念PlayStation20周年与《到哪里都在一起》15周年纪念，SCE启动了名为“与PlayStation一起”的企划。企划的主要内容是在2014年内，将SCE的人气游戏角色们与《到哪里都在一起》中的角色多罗创作出联动的形象，并且这些全新的形象还会被制作成周边进行发售。第一批参与联动的游戏是《重力异想世界》、“《捉猴啦》系列”、《灵魂献祭》和“《荒野兵器》系列”。第一批周边将于2014年6月开始贩卖。





《噬神者2》与《老虎与兔子》联动服装配信



迎来系列4周年纪念的《噬神者2》与2月8日上映的剧场版动画《老虎与兔子》（以下简称《虎兔》）开展了联动活动。在《噬神者2》2月14日的Ver.1.30免费升级补丁中玩家们会得到《虎兔》中两位主角的战斗套装——“狂野之虎 Style 2（ワイルドタイガ– Style 2）”和“巴纳比·布鲁克斯二世 Style 2（バ–ナビ–·ブルックス Jr. Style 2）”，其中前者为男性装备，后者为女性装备，套装整体的外形十分炫目。



《梦幻之星在线2》期间限定的纪念活动——“Arks共斗祭2014”启动

为了纪念《梦幻之星在线2》上线一周年，SEGA在2014年1月22日到3月5日期间会举行名为“Arks共斗祭2014”的期间限定纪念活动。在此期间，玩家们只要利用游戏里面的“ア–クスビンゴカ–ド（Arks宾果卡）”和特设网站“WEB连动パネル（WEB联动拼图）”就可以获得各种各样的道具，并且还可以享受“造龙来たる魔の海域”和“ア–クスシップの炎涡”这两个任务所带来的乐趣。



▲快和朋友们一起不断累积宾果点数来获取所有的拼图奖励吧！

WEB联动拼图活动介绍

活动开始时，每一位玩家都会被派发“Arks宾果卡”，每一张卡上的每一个格子都会设定各种各样的目标条件，玩家只要达成一个条件就可以填上一个格子，当每填满一条纵线、横线或者斜线的格子后，就可以获得一个“ビンゴポイント（宾果点数）”。每一片拼图都有报酬和目标值。如果宾果点数达到了游戏中所要求的拼图的目标值的话，就会得到这片拼图作为奖励。



本月PS+免费游戏一览

经过一个长假的休整，PS+的日服、港服、美服和欧服也相继更新了不少免费的游戏，本辑的最后为大家奉上本月所有服务器的免费PSV游戏列表，如果所在的服务器里有你心仪的那款作品就赶快去下载吧。

日服	
游戏译名	游戏原名
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
恶魔之眼	デモンゲイズ
突击枪手	アサルトガンナ–ス
火箭鸟 铁汉雄鸡	ロケットバ–ド　ハ–ドボイルドチキン
块魂 变形	块魂ノ·ビ～タ
地狱边境	LIMBO
斯坦因之门	Steins；Gate
维京海盗大战	バイキングぽいぽい
港服	
游戏译名	游戏原名
墨西哥英雄大混战	Guacamelee!
小小变异者	Little Deviants（英文版）
魔界战记3 回归	魔界战记 DISGAEA3 Return（日文版）
摩登城市赛车 公路之旅	Modnation Racers:Road Trip（中英韩文版）
机车风暴	MotorStorm RC（英文版）
像素垃圾 怪物 终极版	PixelJunk Monsters:Ultimate（日英文版）

游戏译名	游戏原名
灵魂献祭	Soul Sacrifice（日文版）
灵魂献祭	Soul Sacrifice（中韩文版）
维京海盗大战	When Vikings Attack（中英韩文版）
美服	
游戏译名	游戏原名
加油吧！头脑酱	Smart As
索尼克&全明星赛车 变形	Sonic&All–stars Racing Transformed
百战天虫 战斗岛	Worms Battle Islands
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush
欧服	
游戏译名	游戏原名
真·三国无双 NEXT	DYNASTY WARRIORS NEXT
摩登城市赛车 公路之旅	ModNation Racers Road Trip
墨西哥英雄大混战	Guacamelee!
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush



本作是2012年6月发售的PS3游戏《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》的移植作品。其中不仅包含了原作经典的基本要素，也追加了许多全新的内容。本作一开始就收录了PS3版所有的追加采取地、追加角色以及服装等DLC的内容，作为加强版经典要素的“换装”功能也被包含在内。并且比起PS3版的原作，本作大幅增加了可供换装的服装数量。而新增加的高难度模式和超强的BOSS等也会给玩家们以全新的感受。因此无论是想怀旧的老玩家还是对系列作品感兴趣的新玩家都可以凭借此作在炼金术士们的世界里展开一场难忘的冒险之旅。

文 库玛　美编 Juxi

PSV	爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士		RPG 角色扮演
	アーシャのアトリエ Plus 黄昏の大地の炼金术士		
	Gust	日版	
	预定2013年3月27日	1人	
	6090日元	对应周边未定	

欢迎来到美丽的黄昏世界





与系列前作所不同的是，本作以炼金术已逐渐衰败的“黄昏大地”为舞台。在这片不断重复着毁灭与再生命令的大地上，有着许多美丽的遗迹。人们在这些遗迹旁建造了街道与民居，他们通过采掘资源与行走的商人交换，或者在枯萎的大地上放牧、农作以维持生计。这里没有所谓的国家组织，人们都是在日常中互相扶持地生活着。其中有一个远离人群，在工作室中靠制作药剂为生的少女，她就是本作的主人公爱夏。

曾经和祖父、妹妹一起幸福生活着的爱夏，在几年前失去了祖父，其后妹妹也行踪不明。在双重的打击下，爱夏坠入了生活的低谷，在某位旅行商人的帮助下，爱夏重新找到了新的生活意义，并渐渐振作起来。

某日，爱夏在工作室附近的遗迹里寻找药材时看见了妹妹的身影。得知了妹妹可能还存活于世界上后，爱夏毅然决然地踏上了寻找妹妹的旅程。



▶没有头绪，也不知道前方有怎样的困难。只是相信着能与妹妹在世界的某处相会，爱夏就这样无畏地展开了自己的冒险旅程。

游戏系统

内容丰富的游戏流程

在本作中，爱夏需要在3年的时间里不断地通过冒险来寻找行踪不明的妹妹。随着冒险的推进，玩家们可在游戏中进行采取和调和，并且还能通过战斗来与游戏中的其他角色进行互动，这也是本作最核心的内容。

游戏流程



▲按照目标的要求进行采取、战斗或调和。



▲通过笔记查看目标。

◀完成目标后会发生剧情动画，动画后继续打开笔记查看目标要求，重复以上步骤。

充满无限可能性的调和系统

本作的调和系统会根据玩家的组合和选择衍生出无限的可能性。



▲选择要调和的道具。从游戏画面中可以一眼看出能进行调和的道具和可调和的个数。

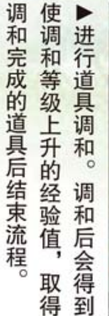
调和流程



▲选择投入的素材。左下会显示预测的调和结果，这个结果会根据调和技能或者投入素材顺序的不同而发生变化。



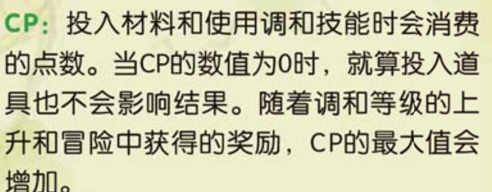
◀注意CP的剩余量并投入道具。要注意使用调和技能以便道具调和的效果、特性和潜在能力能够尽可能地得到发挥。





▶进行道具调和。调和后会得到使调和等级上升的经验值，取得调和完成的道具后结束流程。

调和关键词



CP：投入材料和使用调和技能时会消费的点数。当CP的数值为0时，就算投入道具也不会影响结果。随着调和等级的上升和冒险中获得的奖励，CP的最大值会增加。

效果：调和完成后的道具效果。与素材本身的特性和调和技能的组合方式有关。

特性：道具固有的能力。将相同特性的道具进行组合时，素材本身的特性会进一步强化。

潜在能力：追加调和道具的性能。根据投入道具的等级和特性会积蓄能力槽，当其积蓄到最大时会出现新的潜在能力。

调和实例

让我们通过实际的调和例子来进一步理解这一自由度极高的调和系统吧！



►在投入最后的素材前，使用“发挥能力（力を引き出す）”的调和技能，就可以让潜在值上升并同时进行特性的合成。

▼投入前，在结果预测处会看到一个特性为“完成良好（いい出来）”的素材，将其与“堆料场（ストックヤード）”中显示为“完成非常良好（とてもいい出来）”的素材合成后，就会出现“完成极其良好（素晴らしい出来）”的预测，并可以看到合成后道具的属性值。



▲投入后会按照预测般出现“完成极其良好（素晴らしい出来）”的特性。再结合使用“发挥能力（力を引き出す）”这一调和技能的话，潜在能力槽就会开始积蓄，此时“回复力 +10%”会消失，并出现新的能力“效果安定 30%”。

►素材、调和等级、技能的不同组合可以创造出许多有着不同效果的道具，具体能制作出何种道具就要靠玩家们自己来实践了！

魄力十足的战斗场面





◄▲原作中魄力十足的战斗场景不仅会在本作中再现，PSV 更为华丽细腻的画面也会将战斗的精彩纷呈展现得淋漓尽致。

全新要素登场

除了包含原作中所有的DLC内容外，本作作为“黄昏系列”的首次升级移植，也追加了许多全新要素。

追加角色

◄追加角色玛丽奥（マリオン）。

▼追加角色奥蒂丽雅（オディ－リア）。

追加采取地

◄追加采取地——隐藏乐园（隠された乐园）。



►追加采取地——牛的乐园（うしの乐园）。



追加服装



▲追加服装——泳装套装：琳卡（水着コスチューム：リンカ）

◀▶陆续公开的新套装原画。



▲追加服装——泳装套装：爱夏（水着コスチューム：アーシャ）

追加功能



本作中追加了“困难模式（ハードモード）”，这也是“《工作室》系列”加强版一直以来的传统。在此模式中敌人的HP会大幅提升，并且还会出现拥有强大力量的新敌人，就算是玩腻了PS3版的玩家也能在本作中找回新鲜感。游戏中还会有暂名为“拼图攻击（パネルアタック）”的追加要素。只要玩家完成了游戏中的任务就会获取拼图作为奖励。



角色介绍

游戏中从主角到配角都个性十足，充满魅力，这也是《爱夏的工作室》一直以来的卖点之一。如果你是还未接触过原作的新玩家的话，就先来认识一下黄昏世界里的居民们吧！



爱夏·阿图尔 アーシャ·アルトゥール

CV:井上麻里奈

虽然尽是一些扑朔迷离的事，但首先必须开始行动啊！

年龄:17 血型:A 身高:157cm

职业：药士，后来成为炼金术士

性格：待人和蔼可亲，与任何人都可以交好，并有着天然的一面。

远离人群，独自一人在工作室以采集植物，制作药材为生的少女。在知道自己的妹妹妮奥还活着的时候，毅然决然地与自己的宠物牛——巴纳踏上了寻找妹妹的旅程。

薇尔贝儿·福卢·耶鲁斯礼特 ウィルベル·フォル＝エルスリート

CV:濑户麻沙美

没问题的！再怎么说我可是魔法师呢！

年龄：14 血型：B 身高:141cm

职业：魔法师

性格：天真烂漫、性格活泼

生于魔法师一族的女孩。目前以成为伟大的魔法师为目标在修行中。由于掌握了丰富的魔法知识，多少对外人显得有些狂妄自大，但她也经常利用自己掌握的魔法为爱夏提供帮助。

瑞吉娜·柯缇斯 レジナ·カティス

CV：水泽史绘

啊哈哈哈，爱夏酱，你还是那么沉迷于调和呢！

年龄：23 血型：O 身高:163cm

职业：遗迹发掘

性格：个性刚强，擅长照顾他人，做事干练

与爱夏相识于数年前，是非常亲密的朋友。由于身在大家庭，瑞吉娜必须靠挖掘遗迹来抚养自己的家人，这也造就了她爱照顾人的性格。她也为踏上旅程的爱夏提供了各种各样的帮助。



本作的发售日从原定的2月22日小幅延期至3月，此次“前线”则继续带来新角色和系统方面的情报。游戏的存档设定较为苛刻，看来制作方是打算走硬派核心路线了。

文 苍穹 美编 Juxi

PSV	自然法则 NAtURAL DOCtRINE	S·RPG 战略角色扮演
	角川Games	日版
	预定2014年3月19日	人数未定
	5980日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.213、Vol.216	

内布拉 Nebula

▲魔法需要消耗Pluton，故在行动前需要谨慎判断。

种族	人类
职业	魔法学徒

身为见习魔法师，能够运用作为魔力源泉的稀少矿物质“Pluton”发动各种各样的秘术。

塔蒂阿娜 Tatiana

种族	人类
职业	神枪手

使用枪械类武器的专家，因战争成为孤儿，对人类充满了不信任，反倒对亚人种的兽族非常亲近。

◀作为远距离攻击型职业，神枪手拥有极高的会心率。

世界观细节设定！

魔力矿物质·Pluton

一种稀少矿物质，能够作为魔力的源泉，对文明的发展起到至关重要的作用。但其开采对于人类而言极为困难，惟有哥布林掌握着开采技术，随着人类魔法科学的发展和城市的扩张，对Pluton的需要急剧增加，两个种族围绕着资源的冲突也愈发激烈。

▲主人公一行所属的坑道开拓旅团攻入哥布林栖息的坑道也是为了夺取矿物质，但这是否是正义呢？



未知的生物·Glion

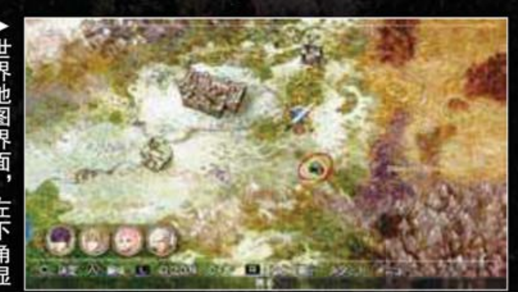
古代传说中象征着不吉的未知生物，经常成群结队、神出鬼没地出现，将沿途的生物吞噬殆尽。根据传说，Glion的战斗力非常强大，纵使是久经沙场的战士正面迎战小型种，在一对一的情况下也很难取胜。该物种的生态仍充满了未知，据传还会进化和分化。

◀Glion存在不同的种类，遭遇强大的敌人时逃跑才是明智的选择。

系统详情逐一公布！

世界地图

在世界地图画面可以确认所在位置和各关卡情报、对队伍进行编成、更换角色装备、以及习得新的技能等。另外需注意，本作中存档只能在世界地图界面进行。



▶世界地图界面，左下角显示队伍的成员一览。



▲角色情报界面，可以看到装备分为左、右手和两件饰品。

任务选择

除了推进主线故事的剧情任务外，地图上还有自由任务供玩家培养角色和队伍。自由任务虽然是可以反复选择的，但存在连续游玩的次数限制。各场景的最下层还潜伏着非常强劲的敌人。



▲▼被关在牢房中的巨大敌人对于玩家的队伍是极大的威胁，初期尽量不要招惹它。



任务推进

任务开始时会提示胜利条件，玩家需根据场景特征、敌我双方的布阵以及行动顺序等制定作战方针。胜利条件不只有“敌全灭”，还有“从目标区域撤退”等各种各样的作战目标。



▶战斗中需注意画面最上方的敌我行动顺序条。



▲活用三种视点的切换来确认战场的情况。

团队阵型

根据团队的职业情况、战场的地形变换阵型是战斗的一大关键。前期可以用手持盾牌的战士突前，持枪的医疗兵作为后应。中期人数增多、需要多线作战时，巨像可以充当肉盾吸引火力，魔法学徒、神枪手等职业也会逐渐活跃起来。





连携回合

连携是本作的一个核心系统，允许我方处在邻接区域的多名角色对敌人展开一齐攻击。但要注意的是，参与大型连携后角色在本回合的行动都会结束，很容易受到敌人的连续猛攻，故务必掌握好连携的时机以免功亏一篑。



◀当角色锁定目标时，画面左侧的行动图标下会出现可展开连携的同伴图标。

▼确定展开连携后，画面上方我方的行动顺序图标之间会呈现相连状态。



◀我方4名角色间展开的连携，发动的招式和连携效果会直接在画面上呈现。

游戏难度

本作的战败设定非常苛刻，我方任意一名角色被击倒都会迎来Game Over，再加上任务的过程中不能存档，显得较为硬派。游戏初期有简单、通常和困难三种难度可选，关卡的进行过程中也可以自由变更难度，故玩家们也无需太担心。





战国无双4

本次“前线”继续为读者们带来新角色情报以及旧有角色的全新造型，4代的另一大主打模式“流浪演武”也公开了更多内容，从中同样可以看到《战国无双 编年史》的影子。

文 苍穹　美编 Juxi

战国无双 4	
国无双 4	
Koei Tecmo Games	
预定2014年3月20日	1～2人
7140日元	对应周边未定

动作·一骑当千　ACT

相关报道：Vol.213、214

井伊直虎　楚楚可怜的家督

声优 齐藤佑圭

侍奉今川家的远州豪族——井伊家的家督，由于家中的男性相继死去，而被冠以男子的名字并继承了家位。因自己不具备家督应有的器量而深受困扰，也出于温柔善良的个性而为守护远州的和平奋斗着。

▲▶井伊直虎沿用了《战国无双 编年史 2nd》里的造型，主要以腿法展开攻击的她所用的武器是靴子。

▼▲今川义元在系列中都是一个搞笑向的角色，本作造型换上了软甲和阵羽织，有了一丝大将之风。

今川义元　海道第一弓取

声优 河内孝博

统治骏河、远江两地的大名，由于性格所致，相比战斗和政治，是更热衷于和歌与蹴鞠的风雅之人。但因为流淌着足利将军家的名门血脉，以及身为家督的使命感，让他为号令天下而举兵上洛。

长宗我部元亲

凄绝的反骨魂

声优 置鲇龙太郎

四国的大名，长宗我部家的家督，为人寡言少语，体内暗藏炽热的反骨之魂。厌恶屈从于时势，不愿只按照他人的想法行动。为了抗争并统一四国，而从土佐地方举兵。

◀▼长宗我部元亲并不以打击见长，而是以三味线发出的凄厉音波作为攻击手段。

小少将

倾国的美女

声优 白石凉子

拥有魔性魅力的妖艳美女，总是出现在权力者的身旁，行动随心所欲，在战场上神出鬼没。自称是“带来不幸的女子”，企图通过魅惑和控制男人的手段征服四国。

▲之前还说片仓小十郎的“眼镜男”造型太过跨时代，结果小少将这前卫的发型更加……

四国之章

立志称霸四国的长宗我部元亲，挡在他面前的除了有众多强敌之外，还有一个妖魅的女子……



◀▶历史上小少将曾先后作为细川持隆、三好义贤、篠原自遁的妻子，最后成为长宗我部元亲的侧室，游戏中如何表现两人的关系值得期待。



德川家康

天下太平之祖

◀▼家康在4代的造型更显雍容华贵，手持的巨大枪炮兼具近程和远程两种攻击范围。

声优 中田让治

三河的大名，从小就忍受着作为人质的漫长生涯，这也让他养成了深思熟虑和隐忍顽强的性格。独立后拥有包容一切的宽阔胸襟，并以泰平盛世为目标而脚踏实地地前进着。

服部半藏

孤高的暗影

▲▶除了运用锁链展开的快速攻击外，服部半藏以往的分身忍法应该也会在4代中延续。

声优 黑田崇矢

效力于德川家的伊贺忍者军团首领，对主君家康如影随形，为助他夺取天下而倾尽全力。工作时沉默寡言显得冷酷无情，实际上忠心耿耿、对信念坚定不移，深得家康的信赖。

德川之章

德川家康的人生因桶狭间一役而发生了重大的转机，他能否在家臣们的帮助下开拓出全新的时代？



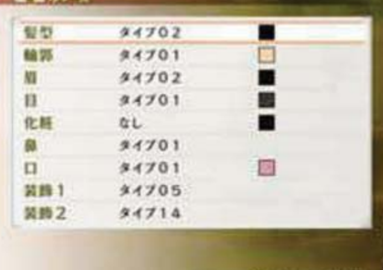
◀▶除了本多忠胜这样忠心不二的家臣外，井伊直虎也放弃了自取灭亡的今川家选择加入德川家。





流浪演武详情公开！

本作全新的“流浪演武”允许玩家作成原创角色，在日本各地展开旅行，遭遇各式各样的人和事，完成委托、收集道具等，交织出只属于自己的战国史。





作成武将

开始模式前需要作成原创角色，除了发型、发色以及脸部的丰富可选素材外，所用武器、周身的防具也可以自由变更，甚至连家纹都能自定义。

选择地域

建立完角色后要选择游戏开始时自己所处的位置，诸如四国、九州、东海等，不同地域开场时登场的武将也各不相同。

辗转全国

地图界面上除了会出现无双武将外，还有商人等各式各样的人物，走到该处便可触发战斗或是各种剧情。另外△键显示的“通信”功能很令人在意。





展开战斗

战斗以玩家的自创角色和搭档武将两人交替的方式展开，除了战场任务、士气区域等要素外，在这里还能看到无双演武中所不会出现的武将们的另一面。







触发事件

与无双武将相遇时会触发各种事件，与《编年史》一样，根据玩家选择对话的不同，会对武将的好感度产生影响。

家宝、成长系统公布！

家宝系统

满足特定条件并击破指定敌武将能够获得“家宝”，这是拥有强力效果的特殊道具。相比只能在战斗中使用一次的通常道具，家宝在经过一定时间后就能再次使用。



▲服部半藏的家宝要在移动力上升的状态下将其击倒，不过这1%的获得几率让人汗颜啊。



◀▲使用“伊贺流忍术书”后角色能放出分身，非常强劲！





▼▶其他角色的独有家宝，相信本系统会是逆转战局的一大关键。



能力成长

积累勋功令角色的等级提升后，能让体力、攻击、防御等基本能力得到成长。此外，本作中的四种动作类型——通常攻击、蓄力攻击、特殊技、神速攻击也存在熟练度的设定，熟练度根据玩家在游戏中的操作累积，提升后可以强化各种动作类型的威力，以及习得新的招式。



▲基础能力下方的菱形图显示当前角色各种动作类型的熟练度等级。

▲动作熟练度的升级同样是在战场中即时发生的。

携带道具

《战国无双3》的携带道具系统也会沿用到本作中。每名角色可在战场上携带5种道具，诸如回复玩家和周围同伴体力的“团子”、在一定时间内提升攻击力的“黑漆太刀”等。玩家可根据战斗的需要选择携带，在关键时刻使用能左右战局。



▲可以看到本作的携带道具本身也有等级概念，暂时提升某种能力的道具对刷“家宝”也会有所帮助。

文 白菜 美编 sienna



PSV

JUMP 全明星 胜利之战	
Jスターズビクトリーバーサス	
BNGI	日版
预定 2014 年 3 月 19 日	人数未定
6980 日元	对应周边未定

动作·对战 ACT

相关报道：Vol.209、213、214、217

距离游戏发售还有约一个月，本作的OP已经放出，而官方公布的参战角色也是越来越多。除了本辑介绍的新角色外，其实还有一些角色，例如《圣斗士星矢》中的星矢、《格雷少年》中的亚连·沃克、乃至《北斗神拳》中的拳四郎和拉奥都已经确定登场。不知道个人最爱的《封神演义》什么时候才会公布啊……

充满荣耀的波纹战士！

乔纳森·乔斯达

出典《JOJO奇妙的冒险 幻影之血》

▲乔纳森能在任意距离向对手发起攻击，不过他的波纹残量将会影响其攻击力。多多寻找机会使用波纹呼吸提升波纹量，能够在战斗中取得优势。

《乔乔奇妙的冒险》第1部主人公。以勇气与信念开拓前路、充满荣耀的乔斯达家族之子。为了击倒有着弑父之仇、并以石鬼面之力变为吸血鬼的迪奥·布兰多，师从谢皮利，进而习得名为“波纹”的呼吸法。



乔瑟夫·乔斯达

出典《乔乔奇妙的冒险 战斗潮流》

《乔乔奇妙的冒险》第2部主人公，同时也是第1部主人公乔纳森的孙子。天生就能操纵波纹，擅长欺骗或虚张声势之类的战斗方式。

▲与正统派的乔纳森不同，战斗方式更为技巧化。拥有长时间拘束对手的招式，远距离飞行道具和近距离攻击也一应俱全。

老师 VS 老师!

鵺野鸣介

出典《地狱老师》

童守小学5年3班的班主任，被学生们亲切地称为“阿鸣”。真实身分是灵能力教师，其左手是寄宿着能够击退妖怪与恶灵的鬼之力的“鬼手”。平时虽然有些不起眼，但当学生们陷入危机时，会拼上性命与恶灵战斗，并发挥出无以伦比的力量。

▲封印了鬼之力的鬼手会在战斗开始时解除封印，并与自身的灵能力相互配合进行战斗。战斗方式以“守护”为重心，拥有多彩的援护、辅助系技能。



杀老师

出典《暗杀教室》

椚丘中学3年E班的班主任，特征是球状的面部和无数的触手，被戏称为章鱼。不知为何目标是毁灭地球，为此被全世界的军事力量和E班的学生们视为暗杀对象，但总是能凭借压倒性的身体能力轻松逃脱。

▲在空中也能进行冲刺，关于移动方面的性能出类拔萃。可以做到利用移动和长距离攻击的触手慢慢削减对手体力的战法。原作中肤色会根据情绪变化而变色的特征也会反映在游戏中。

援护角色

食脑奈罗

出典《魔人侦探食脑奈罗》

将魔界之“谜”全部解开后，来到人界追求“谜”的魔人。其主食就是解开“谜”时释放出的能量。为了顺利地解开“谜”，并且避人耳目，将弥子打造成傀儡侦探，自身则饰演她的助手。

▲援护能力是“魔界777道具 无力投影机”。奈罗召唤出魔方阵，能使得被援护角色存在感变得极端稀薄，让对手无法查知其身姿。不过一旦做出攻击行动，就会解除隐身效果。

文 乌冬 美编 咕噜

双机战斗带来的各种可能！

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

PSV	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	
	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇	
	NBGI	日版
	预定2014年4月10日	1人
	7690日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.217	

S·RPG 战略角色扮演

看完上次参战机体的情报后，这次来看看系统方面的内容，《时狱篇》延续了1代的小队战斗系统，不过不是以前的三机小队，而是双机小队，并从小队系统衍生出了许多新的要素。

双机战斗系统

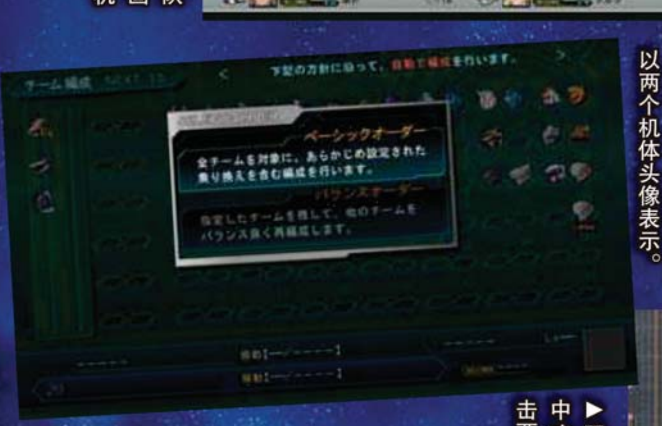
双机战斗系统，顾名思义就是可以让两架机体组成一个小队出战，小队的构成机体可以由玩家自由组合。另外，本作还准备了重视原作组合和重视战斗平衡两种自动编成方式，即使是初心者也能快速编成。

双机战斗用语

- ●单位：机师搭乘的机体。
- ●小队：地图上出击的单位。
- ●双机：由两个单位构成的小队。地图中不可分离和合流，但可以交换主机体和副机体。
- ●单机：由一个单位构成的小队。入手的 PP 是双机的 1.5 倍。还有战舰只能以单机出击。
- ●主机体：双机单位里作为前卫的机体，地图上的操作以主机体为主。
- ●副机体：双机单位里作为后卫的机体，配合主机体的的行动。



▶整备界面中可以进行小队的编成，同时在小队编成画面还能进行机师的养成、机体改造和装卸强化部件。



▲自动编成有重视原作组合和重视战斗平衡两种，想偷懒的话可以借助一下。



▶双机单位在地图上是以两个机体头像表示。

▶双机单位有集中攻击和分散攻击两种攻击方式。

集中攻击

主机体和副机体对敌方队伍里的 1 机进行集中攻击，这时副机体只能使用支援属性武器，支援武器都可移动后攻击。另外，如果有特殊技能“援护攻击”的话，支援攻击的伤害还会增加。



▲集中攻击时会由主副机体轮流攻击，同时主机体的命中率还能得到 20% 的加成。

分散攻击

只能对敌方双机单位进行的攻击方法，主机体对敌方的主机体、副机体对敌方的副机体分别进行攻击，对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用的全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。



▲副机体之间进行战斗后，再由主机体之间进行战斗，同时分散攻击时支援攻击的威力会变成 1.2 倍。

全体攻击

武器的属性有“ALL”字样的表示是全体攻击武器，可对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予的伤害的是平时的 0.75 倍。

创圣的大天使 EVOL

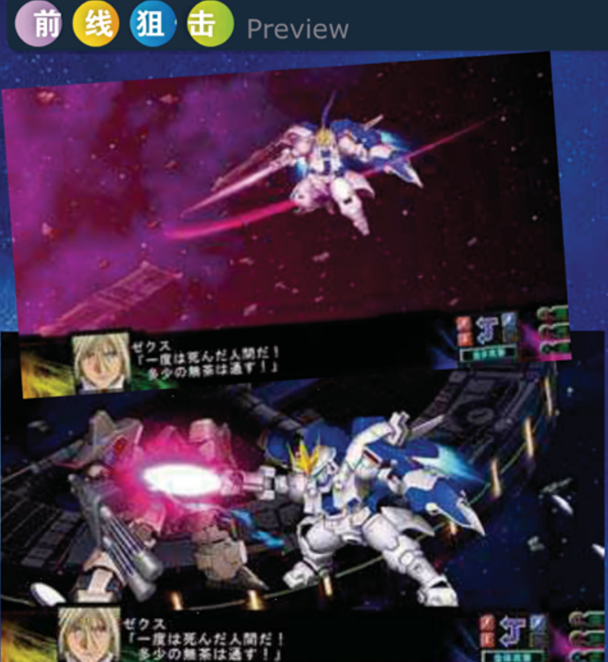
机体名	创圣的大天使 Gepard
机　师	怪炎・铃白 / 阿马塔・空 / 婕希卡・沃恩
武器名	倍々增殖诱导弹



新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

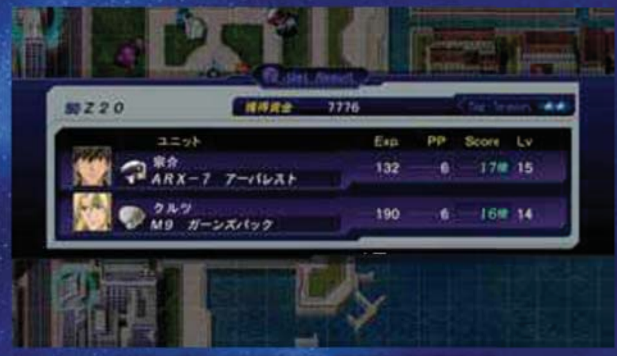
机体名	托尔吉斯Ⅲ
机　师	萨古斯・马其士
武器名	ヒートロッド





双机契合度（Tag Tension）与双机指令

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”的两阶段的计量槽，当满足一定条件时槽就会增长，从而使用专用的“双机指令”。双机指令一共有 4 种，当使用任意一种后槽都会归零，需要再次累积才能使用。



▲双机契合度提升了，赶快打倒敌人吧。

双机指令

●复数行动

使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加 1。

●奖励 PP

下次击破敌人时入手的 PP 两倍。

●奖励芯片

下次击破敌人时入手的 Z 芯片两倍。

● SP 补充

主机体和副机体机师的精神点数回复 15

双机契合度增加的条件

●地图内主机体和副机体的合计击坠数超过 2 的倍数。

●主机体或副机体的机师升级。

战术连携

这是连续打倒敌人后获得奖励的系统，玩家的小队在我方回合时击破敌人小队的话可使连携槽提升，接着别的队伍（同一个队伍也可以）在随后的行动中击破敌人小队的话则还能使槽继续上升，否则则会下降。连携槽上升后可获得以下的奖励。

●给予敌方单位的最终伤害 1.05 倍（连携槽达到最大时为 1.25 倍）

●击破敌方单位时入手的资金和 Z 芯片 1.05 倍（连携槽达到最大时为 1.25 倍）



▶连携槽在我方回合结束时会归零。



以前只公布过几段PV的本作，终于在新年期间大规模更新了情报。据制作人桝田省治所言，本作是套着前作的续作名头，内在却完全不同的一款新作。从目前放出的情报来看，与他国的交流就是变更点之一。这款时隔多年的正统续作日后究竟会如何变化，让我们拭目以待吧。

文 白菜　美编 Juxi

跨过我的尸体 2		
俺の尸を越えてゆけ 2		PSV / 角色扮演 RPG
SCEJA	日版	
预定2014年夏	1人	
售价未定	对应PSV TV	

本辑情报中最引人注目的部分，就是这张被拘束着的神秘女性“夜鸟子”（ヌエコ）的主题宣传图。女性手脚被拘束，周围飞舞着骇人的骸骨，画面散发着些许狂乱的气息。夜鸟子在本作究竟担当怎样的角色，敬请等待后续报道。

被拘束的神秘女性



故事概述

时值平安时代中期。以突如其来的巨大地震为始，京都陷入了天地异变之中。将天地异变视为神明降祸的人们，为侍奉天皇的武门一族冠上莫须有的罪名，作为活人献祭的目的而满门抄斩。一族的骸骨被凄惨地堆放在河边。此时名为“黄川人”的天界使者出现，向一族的骸骨询问道。

“想向害死一族的仇家复仇吧？”

黄川人告知，惨死的一族甚至还被施加了两种诅咒。其一是一族的子嗣成长速度快于常人数倍、只能仅仅生存两年的“短命诅咒”；其二是一族无法与人类之间诞下子嗣的“绝种诅咒”。

知晓了诅咒，仍然下定决心向仇家复仇的一族，向黄川人许下复活的愿望。他们的骸骨为了复仇蓄积力量，散落于全国各地，并默默等待着杀回京都的那一天……

虽然因为“绝种诅咒”而不能留下子嗣，但一族却靠着与神明相交留下血脉，延续着小小的希望。依靠着神明的力量，短短两年的生命与复仇的念头代代相传，一族为了报仇雪恨与解除诅咒，与宿命开始了抗争。

一族惨死，并背负着宿命复生



黄川人 きつと

声优：高山南

游戏的领路人、性格扭曲的美少年。对惨遭灭门的主人公一族报以残虐的爱情观，为协助一族复仇而将其复活，并为一族带来了帮手小珂。虽然基本上将辅佐一族的助手一职交给小珂打理，但一旦发生重大事件时就会出现，并为一族领路解说。

从前作开始就有登场的黄川人，在本作复活主人公一族、以及自身的行动目的仍然成谜。

小珂 コーちん

声优：福圆美里

▲由于是鼬鼠，因此体毛会随着季节而变色，服装也会有所改变。

由黄川人带到复苏的主人公一族身边的女孩子。外表看似人类，其实是鼬鼠。将黄川人视为救命恩人而仰慕着，虽然不懂人类的情况，仍然为了黄川人而努力地帮助一族。她是玩家在进行游戏时，经常会给出各种意见帮助、并辅佐玩家的主要角色。伴随在一族身边，也就是伴随着一族的死亡见证人，记录着每两年到来一次的一族兴衰。

死之尽头是生命的延续
积蓄力量，斩断宿命！

本作的主题是主人公一族要与“短命诅咒”和“绝种诅咒”抗衡，不断蓄积力量，以待有朝一日破除诅咒并报仇雪恨。游戏运用到了PSV的摄像头，玩家可以拍下自己的脸部外观，做成一族初代当家的外形。而游戏中一族的后代也会多多少少继承到初代当家的遗传基因。而破除“绝种诅咒”留下子嗣的方法，则是与神明水乳交融的“交神仪式”。作为对象的神明能力也会影响到后代的能力，因此选择对象也是重要的一环。通过与神明留下子嗣，不断强化个体的能力，最终目标是培育出强大到能够斩断宿命的一族。

一族的发展

当家作成

塑造一族初代当家的形象时，利用PSV的摄像头即可拍摄玩家的外表，反映到游戏角色身上。由于外表特征会遗传至后代，用自己的外观必然会提升玩家的投入度。当然也可以拍摄其他人的外观，作为一族的初代当家来进行培养。





▼不管怎样钟爱的角色，都会因“短命诅咒”而在两年后去世。将自己的遗志托付给后代吧。





交神仪式

由于“绝种诅咒”的影响，一族无法与人类留下子嗣，因此为了延续后代，需要与神明之间进行“交神仪式”。



▲►通过交神仪式，一族与神明的能力素质将会传承至诞生的子嗣身上。





▲如果一族的成员为女性，也可以与男性神明进行交神仪式。

一族的强化

武门一族的可选择战斗职业分为8个种类。各个职业都有着不同的特征，要考虑到队伍的整体能力和平衡来选择。本辑情报将介绍其中负责前线战斗的“剑士”和擅长远距离攻击的“弓箭手”。



剑士

身裹坚固的防具，冲入前线与敌人拼杀，是攻守的核心。



弓箭手

无视敌人的位置关系，直接予以远距离攻击，其攻击力仅次于剑士。

游戏的进程

在有限的时间中，养育族人、继承能力、发展故事就是游戏的基本进程。在宅邸和城镇中做好准备，前往恶鬼盘踞的迷宫进行讨伐，以战斗提升一族的能力，然后再以前述的“交神仪式”留下后代子嗣。仅仅两年的生命，如何留下自己存在的证明，根据不同玩家的游戏方式会有不同的轨迹。不断重复战斗，让一族繁盛起来吧。







▲►出击准备→讨伐恶鬼→交神仪式，不断循环这一过程，就能让玩家的角色越来越强大。

宅邸与城镇

宅邸与城镇是主人公一族的据点。在宅邸中的主要行动有听从小珂的建议，打点装备准备讨伐迷宫，以交神仪式增加子孙后代等等。另外也可以查看至今为止的家谱，确认曾经留下过辉煌战绩的勇士，重温自身对一族投入的感情。

而城镇中有着武器店、杂货店等商店，玩家可以在此对一族的装备进行强化，或是购买探索迷宫所必需的道具。另外城镇上还设立有神社以及娱乐设施等看上去似乎与育成和讨伐毫无关联的设施。而包括这些设施在内，城镇上的建筑都有着成长要素，发展城镇建筑也是增强一族实力的重要一环。不同的玩家也能将城镇发展出不同的风貌。



◄在战斗中英勇杀敌的战士们，即使死去也能名留青史。

▼在商店中购买装备，做好讨伐迷宫的准备。



迷宫战斗

整备好装备后，就要迈入恶鬼盘踞的迷宫了。风格犹如木版画般的迷宫种类繁多，从森林、河边等自然之境，到神社类庄严肃穆的场景应有尽有。在迷宫中与恶鬼战斗，能使一族获得成长。成长的过程中还能习得各种强大的招式，以华丽的动作将敌人击倒。在宅邸、城镇和迷宫中来来往往，就能达成一族的整体强化和个体的成长。







与他国交流带来的全新乐趣

如故事概述中所记述的那样，复苏过来的一族的同胞们散落于全国各地，并默默地积蓄着力量。现在他们也如同玩家一般，将自己所在的地区发展为了新的国家。

远征

玩家可以在游戏中远征他国。他国的城镇发展与自国不同，可以购入的武器与道具也另有特色，而围绕着据点的迷宫也是千差万别。在不同的迷宫中，自然也能获得不同的宝物。远征对于一族的繁荣来说是必不可少的。



▲他国城镇的杂货店。由于城镇发展方向有所区别，所能购买的道具也不相同。



◀自有一番特色的他国迷宫。

结魂



在本作中，与神明交欢的交神仪式已不是留下子嗣的惟一方式。被诅咒的一族之间，让灵魂相互交融，同样可以诞生出全新的生命，这就被称为“结魂”。通过结魂诞下的子嗣会同时继承双方的素质与外貌。而结魂也可以在玩家之间进行，与为了相同目标奋斗的战友结为连理吧。

向其他玩家展示自身的存在证明

游戏中还准备了将角色两年的存在之证明保留在游戏之外的手段。例如当可爱或帅气的孩子出生，又或是将强大的鬼怪击倒的瞬间，游戏会自动保存截图（也可以自行设置截图的场面），玩家就可以将这些瞬间投稿至微博或网络社区中，在互联网上留下自己存在的证明。另外玩家还可以将自己的角色或特殊武器的数据制作为QR码，发送给其他玩家后，其他玩家通过PSV摄像头进行读取，就能获得这个角色或武器的数据。



▲可以事先设置好自动截图的瞬间，不中断游戏也能将其发送至SNS（网络社交平台）。



▲利用摄像头就能简单继承他人的角色与武器。玩家之间的交流变得更加轻松。



牧場物語 つながる新天地

在本月即将迎来发售的《牧场物语 连结新天地》于近日又陆续公开了许多相关情报。本辑中小编将为诸位玩家详细介绍如何与结婚候补恋爱结婚的具体步骤以及自宅中的“装扮”和“料理”要素。在游戏中除了辛勤经营牧场外，也要抽空享受一下甜蜜恋爱、穿衣打扮以及美味料理带来的治愈哦！

3DS	牧场物语 连结新天地	
	牧场物语 つながる新天地	
	Marvelous AQL	日版
	预定2014年2月27日	1～4人
	5040日元	对应周边未定
	相关报道：vol.213、214、216	
SLG 模拟・经营		

甜蜜的牧场恋曲

在樫木镇上，住着许多充满着个人魅力的结婚候补。玩家们可以自由选择喜欢的结婚候补，与他们发展恋爱关系，并最终修成正果，生儿育女。接下来就让我们一起来看看在游戏中攻略小哥或妹子的详细步骤吧！

恋曲第一步：
从朋友起步，并通过对话或赠送礼物增加好感度吧！

在结识了中意的角色后，玩家可以积极地与其进行接触以便给对方留下深刻的印象。具体来说就是每日都与对方搭讪，并赠送对方喜欢的食物等作为礼物。虽然这种示爱方式比较纯朴，但也是最稳妥的刷好感度的方法哦！当然了，若是不了解对方，将其不喜欢的物品作为礼物相赠的话好感度也是会直线下滑的。



△女神的反应虽然有点冷淡，但其实她的心里一直在小鹿乱撞呢！



▲即使男神如此不解风情，也不要气馁，下次一定要为其送上合符他心意的礼物。

恋曲第二步：
在成为恋人后用戒指来表白吧！

在与心仪对象成为了恋人后，会有许多亲密的对话剧情，并且游戏中还会开展不少与恋爱相关的活动。在“星夜祭”等浪漫的村中祭典上将戒指递给心上人大胆表白，然后一起享受甜蜜唯美的浪漫时光吧。

▲谁说女孩子就不能大胆示爱呢？

▲在浪漫的星空下成功表白的话，一定会成为一生的美好回忆吧。

恋曲第三步：

求婚，并说出永恒的爱的誓言！

在与对方的关系稳定后，剩下的就是求婚这件大事了。在满足一定条件后，对方也会主动提出求婚。结婚后，两人可以一起生活并携手经营牧场。



▲在满足条件后，对方也会主动求婚。

▲在众人的见证下一起迈向人生幸福的下个阶段吧！



▲结婚后女方也会诞下两人爱的结晶。

工作之余也要当潮人！

在自宅处选择衣柜（クロ－ゼット）就可以更换服装，并且改变发型和头发的颜色。在饰品方面，玩家也可以在帽子、眼镜等丰富的种类中进行选择。在牧场里建立了“裁缝工房”后也可以自己制作服装。快穿上当季潮款去接受居民们的赞美吧！





饱餐一顿后又有力气工作啦！





使用在田里采摘的作物、鸡蛋等副产品，或者拿出河中钓到的鱼等素材就可以制作料理了。料理不仅可以用来回复自身的体力，也可以作为礼物送给小镇上的居民。

新角色情报



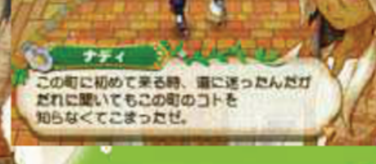
结婚候补

玛瑙（メノウ）

十分喜欢动物，是知晓野生动物园相关知识的动物园管理人。虽然从外表来看是一位成熟稳重的女孩子，但实则非常有行动力，即使是去往危险的场所也毫不畏惧。但也正因为这种大胆的性格经常导致自己受伤，除此之外也是一位性格温柔的女孩子。因为谁也没有见过她生气的样子。

结婚候补

纳迪（ナディ）



在言行举止上有些粗鲁的园丁。一边以修剪整理庭院为工作，一边独自一人在全世界中展开旅行。对工作相当认真，并且在他粗鲁的言行之下其实隐藏着纤细敏感的内心，容易受到伤害。一旦意识到自己的话说得太过分时，也会陷入低落的情绪。



公会的工作人员

约拿士（ヨーナス）

胆小怕事，经常是一副提心吊胆的模样，也不擅长直抒胸臆。属于宁愿将所有的事物都让给别人，也不愿与他人进行争抢的性格。在妻子面前抬不起头来，事事都以孩子优先。这也体现了他重视妻儿的温柔品性。

约拿士的妻子

玛露格特（マルゴット）

公会工作人员约拿士的妻子，对自己缺乏自信。因此对孩子的期待甚高，是一位在教育上也十分严厉的母亲。与重视孩子的态度相反，她对胆小懦弱的丈夫一点也不在意。但实际上在她的心底还是对丈夫有着深深的依赖。

小矮人

弗拉托（フラット）

直率温柔，好奇心旺盛。擅长照顾别人，具备能将小伙伴团结起来的领导才能。喜欢稀有的东西，平日主要在某个泉水处负责打扫工作。

约拿士的儿子

卢茨（ルッツ）

肩负着母亲的期待，相较于同龄的孩子较少在外玩耍，而是更多地在家里学习，并且学习的东西也多种多样。对于新事物也会像其他小孩子一样两眼放光，并好奇地进行探索。与梅露蒂是好朋友，经常在一起玩。

天才牧场主

乔治（ジョルジュ）

将“美丽的牧场经营”作为人生信条的牧场主，他的牧场上也长年是一副花开烂漫的景象。经常登上《月刊牧场主》的封面，在许多国家都有自己的粉丝。

小矮人

佩丝（ペス）

外表看上去大方稳重，端庄娴淑，总是一副无忧无虑的样子。虽然偶尔会有点笨手笨脚。但有时也会面带笑颜，直率地说出一些很苛刻的话。



今年是农历甲午年，也就是马年，开年专题，就由马修我来为大家说说游戏中的马。

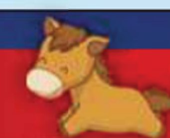
文 马修 美编 澄香



现实与游戏中的人与马

马和人类的关系极其密切，不过在被驯养之前，马还是和其他的动物一样被狩猎来杀了吃掉的，后来人们发现很多动物的价值远不止吃肉，于是就开始了驯养，而被人类驯养的动物中，自然就有马这种多才多用的动物，比如力气大，比如跑得快且耐力好，比如性格温顺，还有马奶……因此在中国古代，马被称为六畜之首。迄今为止发现最早的驯马可以追溯到5000年前，随着人类私有财产出现带来的越来越频繁的战争，马便也越来越多地与人类一同走向战场，如今虽然随着科技的进步使得马在交通工具和战争物资上的作用大大降低，但骑马赛马仍然是一项世界性的运动，可以说，马是真正伴随着人类文明一路走来的动物。

而在游戏中，马的出场次数也多到惊人，当然，最主要作用还是作为战马出现的，有的用来代步方便赶路，有的则真正提高战斗力。由于登场得太多，这里我们就分门别类、挑一些很有名的马来说一说。



《牧场物语》的马

虽然提到马总是要和打打杀杀的战争联系起来，但作为开年专题，咱们还是从和谐的田园生活开始，于是，这第一个出场的重任，就交给“《牧场物语》系列”里的马了。

马在整个“《牧场物语》系列”，和牛、羊、鸡一样都是元老级的家畜，除了外传性质的《新牧场物语》外，是贯穿整个系列的。不过马刚出现时还是小马，所以需要沟通感情，和它说话，给它刷洗，悉心照顾，否则像《矿石镇的伙伴们》中那种感情不够马被原主人领走，那就没劲了。



▲《蜜糖村》里的马。

和产奶的牛、产羊毛的羊以及产蛋的鸡不同，马不会直接产出任何产品，不仅不产物品，还要为它买刷子给它刷洗，大了想要骑还要花钱买马鞍。尽管听起来是干花钱的奢侈品不大适合创业期，但也不尽然，首先马不用特意喂草，而多沟通交流好感度升得也很快，相关的刷子和马鞍也不算贵，最关键是可以省时间，比如骑着马在牧场里跑来跑去，甚至还有出荷箱来提高出货效率。而牧场生活的马也不止是用来骑着玩，还有赛马大会，平常多沟通多训练，让心数多起来，在比赛加速时的心率就可以更稳从而跑得更快。可以说，我们开篇说的“《牧场物语》系列”的马儿，其实兼顾了马在战争以外的大多数用途。



因诅咒而变成马

有些马本来不是马，而是人甚至神，因为被诅咒才变成马——你信吗？起码在游戏里，这样的事情是真实存在的。

《勇者斗恶龙Ⅷ》的名字特长——天空、海洋、大地与被诅咒的公主，游戏的目的就是为了拯救被诅咒的米堤亚公主，而在天空、海洋与大地冒险。公主一开始出来就是一匹白色马，不过这也不会让主角觉得奇怪，因为我方队伍中的国王也变成了怪物，这对倒霉的父女受到了多尔玛盖斯的诅咒而变成这个模样。尽管公主变成的白马看着不像国王老爸变的怪物那样惊悚，但这可是公主要和王子成亲的紧要关头，变成白马怎么嫁人？于是为了解开诅咒，公主只能和主角、杨格斯、国王老爸等一同踏上冒险之旅。虽说贵为公主，但在冒险队伍里米提亚

也没拖大家的后腿，而是力所能及地担当起了队伍中的拉车重任，虽然有些委屈但一路上很显然更适合掩人耳目。

即便如此，冒险路上公主也不是很安全，比如漏掉某些剧情，公主变的马会被盗马贼给偷走……而到达其未婚夫王子那，对方对公主所变马儿的粗暴也足够让人心寒。在主角一行的努力下，暗黑神被打倒，公主和国王的诅咒被解除恢复了原状。最后，公主在与糟糕王子的婚礼上消失，在国王老爸的帮助下与主角私奔，再度成全了勇者与公主最终在一起的美丽结局。



►公主变成的马，驾车的是变成怪物的国王。

说到这里，笔者又想到了中国神话里一个被诅咒成马来赎罪的故事，就是大家熟悉的白龙马，原本身为西海龙王三子的小白龙因为被不贤之妻戴了绿帽子而无意中烧了夜明珠，差点被玉帝杀掉，好在南海观音求情才得以在蛇盘山等待唐三藏，结果莽撞地吞了唐僧的白马，和孙悟空大打一番后皈依，变成了白马，一路上不仅任劳任怨地给唐僧当坐骑，还为救唐僧化为人形大战过黄袍怪，最终不仅赎了罪孽，还被佛祖升为八部天龙广力菩萨。而《西游记》题材的游戏虽然不少，但早期往往是孙猴子一人担任主角，连八戒沙僧都很难有机会露面，何况是白龙马？还好90年代台湾的公司出了款颇有人气的街机游戏《西游记 释厄传》，而白龙马也终于得以化为人形，拿着梅花枪和三位师兄进行一场接一场的唐僧拯救大作战，而且不光是自己出战，连妹妹也一并拉了进来，真正救人救到底的一匹好马！



▲贞观取经团，游戏中的可用角色小白龙目前还是白马状态。

三国战马

借由从米提亚公主到西海龙王三子两匹被诅咒的马（而且都是白马）的过渡，我们这篇马的专题于是也得以转到战争上了。本来嘛，马被人类驯化这5000年，除了日常代步，更多的时候都是军事用途。马有很多好处所以无法被代替：首先是温顺的食草动物，这是前提，一旦被制服便任凭驱驰，而且绝对不会在饿了的时候反噬主人，加上腿长体格大，外出行军还可以提供马奶，所以古代游牧民族尤其倾向于骑母马征战；然后是力量大皮厚，即便是像西方中世纪那种重骑兵，依旧可以奔跑；还有速度快，机动性强，这又是牛等其他牲畜不具备的优点，速度和力量结合带来的冲击，更使战斗力翻倍。所以，骑士与战马的结合的骑兵，是冷兵器时代非常强大的一种战斗单位。

说起冷兵器游戏，就不能不提三国，虽然狭义上的三国是魏蜀吴并立之后，但一般说起来往往指的是东汉末年到晋朝统一，这段时间对于战马的使用来说其实是一个重要的发展时期，首先是西汉时汉武帝在为征战匈奴做准备时就引入了乌孙、大宛的良马改善马种，此后中原的战马基本告别了从前的短粗矮而真正出现了马踏飞燕的那种体态英俊修长的骏马。其次将骑士固定前后并提供舒适乘坐的马鞍也被发明，马镫也在东汉末年投入使用（乌林出土的马镫，同时出土的砚台上所刻时间为建安八年）。在此之前、尤其是马鞍还没发明前，骑马绝对是技术活，而马镫配合马鞍，不仅可以实现长途



▲《三国志 吞食天地2》马上的表演意义大于实际意义。

跋涉，还使得近战格斗成为可能，从而让骑兵的战斗更加灵活。三国猛将不少能使用长柄兵器，都受益于这个时期马镫的出现，不仅出现赤兔这样的名马，更有虎豹骑、陷阵营、白马侍从这样的骑兵精锐部队。

有关三国题材的游戏相当多，而出道颇早的动作游戏《三国志 吞食天地2》一开始便展现了三国武将的马上英姿，不仅有专门的长柄兵器，还有马上专有的必杀技，尤其对于地面战弱到无以复加的黄忠老爷子更是重要。不过大概是制作疏漏，也可能是机能不足，事实上这些严重依赖于马镫的招式虽然存在，但战马上并没有马镫。武将在马上的灵活性比在地上差很多，但受创判定却是连人带马，因此很容易被杂兵钻空子，也不如地面的招式丰富威力大，所以我方在马上的意义其实并不大，这游戏里真正的马上强者是在曹魏那面，夏侯惇、淳于导、徐晃，都有各种强悍的策马冲锋。

而在《真·三国无双》里，马的地位被大大提升，并有了的卢、绝影、爪黄飞电、赤兔这四大名马，而且各有作用：的卢加运，绝影不落马，爪黄飞电加武勋，赤兔速度最快，虽然前三个看着都不错，但真正最牛的还是赤兔，为什么？因为在“《真·三国无双》系列”中，除了给战马的冲撞和踩踏附加各种属性的5代外，其余各代马的核心作用其实和《牧场物语》差不多，就是提速，尽管也有马上专有技能，但也和《三国志 吞食天地2》一样威力效果都不尽如人意。普通的马更是连速度都提升不了多少。实在要说战斗中的用途，那就是等级和武器等级上来后，靠冲撞+马上重斩可以方便地干掉沿路杂兵。



▲吕布和赤兔马。

说完动作游戏来说说SLG，骑兵在早期“《三国志》系列”游戏中，由于战斗单位的威力往往看主将的武力，所以骑兵的威力优势不算很明显，但机动性还是展现得淋漓尽致。从《三国志5》开始引入阵型的概念后，骑兵对诸如锥形阵的加成作用才更加明显起来。再往后还加入了重骑兵，这种人马皆披战甲的兵种在东汉末年时已经开始使用了，官渡之战时了曹操看了袁绍的阵容后曾感叹：“袁本初万领，吾大铠二十领，本初马铠三百具，吾不能有十具。”马铠就是给马披的铠甲，当然能有这待遇的往往也都是身强力大的勇士配上矫健力大的战马，所以游戏中重骑相对于普通骑兵，不仅是机动性低而防御高，战斗力也更高。

同为光荣战略游戏的《三国志英杰传》及后来的《孔明传》、《曹操传》中，骑兵和重骑兵的关系则类似于是用印绶进化，而重骑兵的进一步进化，便是兼具重骑兵的攻防与轻骑兵移动速度的近卫队。更加进化的，还有一种和马相关的兵种——战车兵，是步兵的最终形态。其实在三国时候，战车基本已经退出战争了。战车使用的最盛的时候是商周和春秋，以战车为中心的作战单位“乘”是为衡量诸侯国力的重要标准，但赵武灵王胡服骑射后灭了千乘之国中山国，其他原本还指责赵武灵王效仿夷狄的诸侯国们便也都跟着组建骑兵，在秦始皇时候车兵和骑兵还在共用，到汉朝时候基本就退出，因此游戏中的战车兵，其实更类似于现代战争题材战略游戏中的步兵战车。



◀《英杰传》中的战车兵。



踏遍欧亚大陆的蒙古马

从汉武帝开始，中原一直重视对马种的改良，因此骏马多多，而蒙古马就显得很不起眼了，外型上矮小粗短，但非常吃苦耐劳，对草料的粗细也不挑剔有啥吃啥，活脱脱一个个子矮模样土气一身肌肉疙瘩的民工形象。但就是这种模样非常民工的马，却载着蒙古骑士踏遍了欧亚大陆，这就是蒙古帝国的扩张。

建立横跨欧亚大陆的蒙古帝国的蒙古骑士们，其骑射堪称人类史上冷兵器战的巅峰。在蒙古崛起之前，中华大地上的骑兵延续的是南北朝的人马都披挂重甲的路线并且更加夸张，蒙古骑兵用轻骑骑射彻底打破了重骑的神话，无论是对重骑情有独钟的东方的金国西夏，还是西征一路上非常青睐重骑的西亚诸国，都败在依靠高机动力骑射而屡战屡胜的蒙古骑士之下。而能完成这种长途跋涉及快速机动战术，其貌不扬的蒙古马功不可没。和蒙古马一样，西征时的蒙古骑士也衣着简朴，大多是轻甲甚至布衣骑射。但这并不能阻止后世对这支创造人类冷兵器史奇迹的骑士们的兴趣，在电子游戏诞生后，穿着朴素但强悍的蒙古骑兵在游戏中也多次登场。

▲PS版《苍狼与白鹿》封面。

以蒙古帝国扩张为主线的SLG“《苍狼与白鹿》系列”收录的地域大、跨度时间长，包括日本武士、欧洲骑士、埃及骑士、象骑兵等都有，而蒙古骑兵虽然不是攻防最高的，但却是行动力最强的，能打能射，而行动力涉及的不仅仅是移动距离，更关系到行动次数，其强悍在野战中发挥得淋漓尽致。

而在《帝国时代》中，这些以机动见长的蒙古骑兵再次展现了其令人胆寒的骑射，威力与机动兼有，平常用来对抗骑兵的枪兵面对蒙古突骑还没等到近前就被这些边走边射箭的骑士们给干掉了，成群到二三十个蒙古骑士基本就无敌了，而且对攻城单位有攻击加成所以连专门对付远程武器的抛车也不怕。除了蒙古骑射，还有蒙古轻骑一并登场，也是表现出色。

如果单从视觉上说，蒙古骑兵远不如披挂着明光铠、重板甲、大铠的骑兵华丽，但却创造了横跨欧亚的神话，某种意义上说，蒙古骑士们将马作为战争伙伴的作用发挥到了最大。



▶《帝国时代2》中蒙古部落的骑士。

欧洲战马

说到蒙古西征，不少人会有疑问：被重甲保护得严严实实的欧洲骑士，怎么会败给骑射的蒙古人，或者说，蒙古人的箭能射穿欧洲骑士的重甲？这里一个普遍的误区是：13世纪蒙古人西征时欧洲的骑士们穿着的还是锁甲，自然抵挡不住弓箭。那种罐头一样的钢板重甲，到14世纪英法百年战争时才开始出现，15世纪有了现在我们熟悉的重甲骑士。

能成就如此著名的重甲骑士，战马的功劳是相当大的，这些混血马高大且暴躁，本身也被马铠保护，非常适合负重突袭，惟一不足就是对草料的精细程度要求高，所以这种战马只提供给重骑兵。与重骑兵对应的是轻骑兵，因为对负重没多大要求，所以也就不需要这么挑剔的马了。还有一些高级骑士的战马也是优良的马种，虽然不披挂马铠，但是也装饰着华丽的布匹。


▲"《火纹》系列"的第一位重骑士——来自《圣魔》的杜塞尔。


▲游戏中的圆桌武士第一勇士兰斯洛特的重铠骑马照。

古代欧洲为背景的游戏不少，所以各种骑士在游戏中的登场次数也相当多。在《火焰之纹章》中，几乎每代都有圣骑士和小红小绿组合，其中圣骑士的坐骑便是那种装扮着华丽布匹的战马，各方面能力都极高，是主角的守护者；小红小绿作为和主角一同成长的新人，骑着的马也都相当普通；重骑在《圣魔之光石》中才出现，作为骑士的转职可选之一出现，和《三国志》、《三国志英杰传》的重骑兵一样，《火纹》里的重骑兵在享受高攻击高防御的享受的同时，其机动也不如圣骑士。除了骑士这部分，《火纹》还有专门的骑射职业——弓骑士，为弓箭手转职轻装上阵，强且机动力极高。此外《圣炎的轨迹》的敌方还出现了全身黑色的黑暗骑士。

而在Capcom早年的横版街机游戏《圆桌骑士》，无论是背景还是人物造型都有颇浓郁的中世纪风格，惟一不足的是我方角色作为骑士，但游戏中的骑马战却并不多。而骑上马后虽然不如地上机动灵活，但马的跳跃攻击在对杂兵战中还是不错的。而马在游戏中，造型相对单一，只是装扮华丽些（PS.依旧没有马镫，这个绝对是疏漏），而我方角色虽然可以随着升级外观上也着上厚重的板甲，但即便是通过道具召唤来的我方战马，依旧没有跟着骑士的升级而披挂上华丽的马甲或装饰。

而在前面提到的《苍狼与白鹿》中，自然也有欧洲骑士登场；《帝国时代》更少不了欧洲骑士们的活跃；此外还有《罗马战争》这些，不过里面的拜占庭骑士被过分夸大就是了。而马匹，要么装饰华丽，要么披挂盔甲，相当威风，像小红小绿那种普通的轻骑兵反倒很少见。

顺便说下，欧洲背景的"《恶魔城》系列"的《血之轮回》一开始，李斯特驾着马车大战死神的高速卷轴战，也是古代欧洲题材游戏中为数不多的马车上的战斗，在PSP上的《恶魔城历代记》中移植的《血之轮回》，又在掌机上以更高的品质再现了这场惊心动魄的马车上的战斗。


▶《血之轮回》开场在马车上大战死神的李斯特。

日本战马

笔者小学时常被学校组织看抗日电影，印象特深刻的是军官骑着高头大马。后来才知道，这是二战之前日本引进外国品种改良出来的高头大马，而日本本土的马匹个头矮小短粗，是蒙古马种的近亲。

日本的地形多山，缺乏大量野马散放的草原，但东部也有奥州、甲斐这些产马之地，因此早在源平合战的时代，东国武士

擅长骑马就是出了名的，而这些其貌不扬的日本本土马，也借由源义经，成就了日本早期一次又一次的骑兵突袭的胜利。源义经少年时代所在的奥州是日本为数不多的大马场之一，非正统武士出身的源义经也没有武士们通常的一骑讨思想束缚，而是更多地去思考如何克敌制胜，于是想到了骑兵的集团作战，并用在以后对平家的战争，凭借骑兵的机动灵活来进行突袭包抄取得了多次胜利，尽管在当时信奉一骑讨的武士们看来这种打法和山贼一样鲁莽而无礼，但其卓越的表现被后世流传下来，成为了日本历史上的镰仓战神。不过源义经题材的游戏大多是动作类型，基本上没有体现出源义经的骑兵战术，1994年时Koei出过《源平合战》，不过游戏中的骑兵是作为普通兵种，在军队中和弓兵、步兵一同出现，甚至没有像早期《三国志》中那样实现地图上快速移动，战斗开始时可以选择一骑讨，胜出或对方不敢应战都对我方有利，然后就是混战了。还有一款2011年世嘉在苹果手机上开发、后来也推出安卓版的《源平大战绘卷》，浮世绘风格的画面别有一番特色，菜单画面上身着大铠的骑兵军团画像尤其漂亮，不过游戏本身是塔防类型，同样展现不出源义经在日本历史上首次使用骑兵集团作战的特征，比较可惜。

到烽火连年的战国时期，乱世之中还信奉“堂堂正正决斗”的大名们已经非常少了，偶尔有今川义元这样的也被干掉，更多武将则通过中国的兵书兵法，来使自己成为一名有勇有谋的武士，武田信玄便是其中之一。而且由于坐拥甲斐这个产马胜地，武田家也组建了战国时代非常难得的武田马军，继承了源义经的骑兵集团作战，但纵观日本战国史，这种成建制的骑兵军团还是非常少的，除了前面说的产马地少外，日本的武士制度下，武士出征的一切战争资料都是自备，普通的足轻武士根本没有钱置办战马和铠甲，基本上一身布衣顶个草帽拿上刀枪就上战场了，大名及高级武士不同，有钱买马并打造铠甲和百炼名刀。所以对比《真·三国无双》，笔者感觉《战国无双》起码在骑兵稀少这方面还是挺尊重史实的，当然也许本来就是Koei的无意为之，毕竟制作步兵更方便，战斗也能更简单。

而另一大战国题材的动作游戏系列《战国BASARA》，有关马的部分就更少了，马战尤其别扭，不过也有和伊达政宗赛马这样的特色关卡，可惜笔头大人的坐骑即不是著名的汗血宝马太刀风，也不是另一匹著名的爱马后藤黑，就是普通的马匹。不仅如此，有些人直接骑不了马，比如本多忠胜大人……不过需要称赞的是，在长筱之战，《战国BASARA》中骑兵集团式冲锋相当厉害，在狭窄地形中成排冲刺的伊达骑兵尤其厉害，比《战国无双》中该战役的马军的表现强出很多。当然，在《信长之野望》中，骑兵作为一个兵种，起码比前面说的两大动作游戏里登场的要多，而且游戏中除了常规的骑兵，还有种特殊的骑兵——骑铁，这可不是欧洲和中国的重骑兵，而是骑在马上用火枪攻击的一个兵种，但作用远不及游戏中强大，一来当时的枪在马上填充点火挺困


▲《源平合战》的战斗画面。


▶《源平大战绘卷》的画面风格古色古香。



▲森兰丸大战长筱武田马军，森兰丸在马上用好了还是相当厉害的。

难，还有就是火铳滑膛精准度超低，一群人一起射可以，配合机动灵活的骑兵可就没那么好用了。

和乱世出英雄一样，宝马也往往会在乱世中和英雄一起扬名，比如上杉谦信的放生月毛，第四次川中岛合战谦信公突入武田信玄本阵骑的便是这匹马；此外还有伊达政宗的太刀风，据说还是传说中的汗血宝马；还有前田庆次的松风，奔跑如风，更因为主人的传奇经历而有了神秘色彩，此外还有本多忠胜的三国黑、武田信玄的黑云、德川家康的白石等。在《战国无双》中，放生月毛、汗血马和松风都作为特殊马登场，其中放生月毛和绝影一样有不落特性，汗血马则有把人撞着火的红莲特性，松风由于速度飞快因此最受欢迎，不仅全勤甚至乱入到“《无双大蛇》系列”。三国黑等名马也以普通战马中的高级战马登场，而相比于松风，三国黑虽然能力不及但装饰得非常华丽。



▲《战国无双3》的松风。

但不管战马被装饰得多华丽，我们会发现，日本古代，包括南北朝时代、战国时代以及后来的幕末，再知名的战马都享受不到马甲的保护，而马上武将却都穿着各种华丽的大铠。说起来这还真不是因为武将不爱马，而是和日本整个古代的唐化有关。古代日本受中国唐朝影响特别深，而唐朝是中国重骑兵发展史上的一次低潮，唐初的将领们因为四处平叛征讨，尤其面对出没不定的突厥，重装骑兵现披挂根本来不及，因此采用了武将穿明光铠等各种铠甲随时备战，但马无保护状态保证机动性的折中方案。而这个人、马与甲的关系传到日本后，便也一直延续。

顺便说个很有意思的现象，在游戏中，忍者们也不止一次骑着战马出现，比如“《战国无双》系列”里服部半藏、宁宁等就可以骑马，不过忍者加了草鞋往往比一般的马还快，所以大多数时候用不着；而在《超忍2》，主角胧依旧有马上战的部分，大概是为了保留体力而为接下来的大战做打算吧。



▶来见识下忍者的骑术吧！

热兵器时代的马

人类的火枪出现比汽车要早得多，所以当欧洲的资产阶级用火枪把纵横欧洲的骑士们打败后，虽然重甲骑士这种冷兵器兵种没落，但战马并没有退出历史舞台，相反还出现了枪骑兵。其实枪骑兵出现得相当早，早在15世纪，法国就组建了使用火枪的的龙骑兵，相比日本骑铁使用的火绳枪，龙骑兵的燧发枪尽管也是滑膛打不准，但起码开枪没那么费劲，可以在马上单手射击了。16世纪的黑骑士则是火枪和剑共用的骑兵种，远程时用密集的火枪压制，然后用剑冲锋砍杀。而这种刀剑+火枪的骑兵，很长时间都存在于欧洲的战场上，后来这种战术也被中国学



▲《大战略》中骑兵的单位很像国际象棋里的马。

习到，辛亥革命、北伐等战争中也都是骑马射击加挥刀砍杀，经历了一战、二战，甚至在现在，一些地方依旧有这种背着火枪骑着马的骑兵。由于这段时间整体上对应的游戏少，所以这类兵种在游戏里的登场也就相当有限，不过跨度大、收录兵种多的《大战略》里倒是有这种兵种出现，机动力很高。而龙骑兵，则在一些电脑游戏上有登场。

其实在艺术作品中，骑着马拿着火枪的形象还是不少的，这类群体并非是职业军人，而是来自于民间的牛仔。牛仔就是放牛的人，和咱们说的牧童其实差不多，西部牛仔自然是来自美国西部的放牛的人。美国南北战争以后随着东部对西部牧场的开放，西部各大牧场的牛用大篷车运到最西部的堪萨斯州阿比林火车终站，进行屠宰后用冷藏车厢运往东部，而负责押送照顾牛群的，便是牛仔。现实中的牛仔的工作又累又苦，也没有那么多强盗和野蛮的印第安人来与之战斗，因此和电影游戏中那些打扮帅气、纵马持枪的独行侠们有相当大的不同，其共同点，大概就是那身方便干活的高毡帽、牛仔裤、带马刺的高脚马靴、套马绳这些。尽管如此，勇敢坚强、不畏艰险的牛仔精神仍然是西部开拓中重要的精神食粮，尽管牛仔们和他们的马匹随着19世纪牧业的崩溃而淡出，但通过文学和电影以及现在的游戏，牛仔精神一直存在于今天的生活中。艺术作品中的牛仔，往往是伸张正义、不畏艰险的独行侠，靠着精准的枪法独步于有着喀斯特地形的山和荒漠的西部，靠缉拿消灭罪恶的通缉犯领取赏金，在人员复杂的酒馆与诸路豪强交涉，与酒吧舞女演绎浪漫的故事……游戏中的这种形象，也正是来自于电影中。

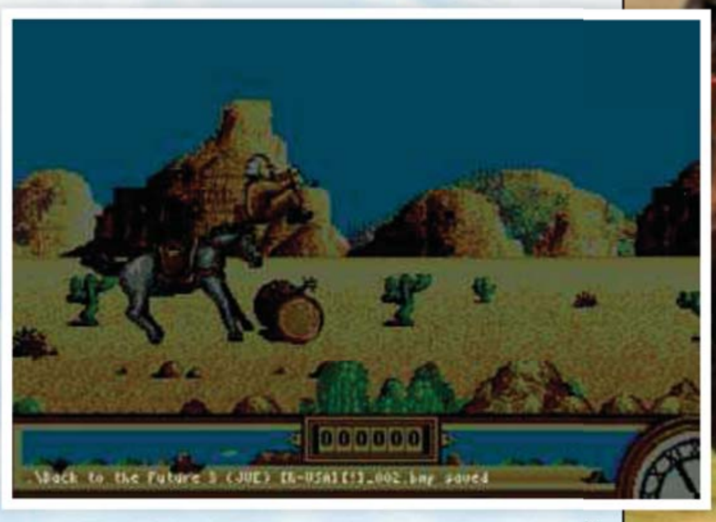
牛仔题材的游戏还是很多的，像经典的《荒野大镖客》，一个牛仔两把手枪，在强盗横行的小镇和荒野，去追拿一个又一个的通缉犯，马在游戏中是相当重要的道具，骑上马后虽然没什么提速功能，但却可以帮自己挨很多枪，这个设定也保留到了Xbox 360版的《荒野大镖客》中。《西部牛仔》则是牛仔大战恶人的故事，其中也有专门的骑马枪战的激烈关卡。特别值得一提的是MD游戏《回到未来3》，这款根据同名电影改编的游戏讲述的是主角乘坐时空机穿越回19世纪拯救博士的故事，当时正是牛仔时代的末期，因此游戏一开始主角便骑马前行，但马的速度非常快而任何一个障碍又都会让主角丧命，因此游戏开始的难度非常难，那匹马简直是敌人派来陷害主角的。



▲西部牛仔



▲荒野大镖客



▲《回到未来3》，男主角以极其大无畏的姿势摔出去——这马是敌人喂大的吗？



架空世界的骑士与战马

不是每个作品都有现实出处，题材来源丰富的游戏尤其如此，像《塞尔达传说》，发生在海拉尔大陆，尽管在真实化比较高的《黄昏公主》中，我们通过林克的衣服材质样式可以看出明显的古代欧洲田园风，但毕竟也还是虚构的。作为独当一面的少年，林克可谓是多才多艺，比如骑术，在《风之杖》、《梅祖拉的假面》中都有骑马，在《黄昏公主》更是化身为马上战斗的骑士。在高速移动的马上，林克不再像以前那么稳扎稳打，而是在高速前行的马上施展骑射、持剑冲锋等各种马上技巧面对接踵而至的敌人，即便有些堵在前方来不及收拾，林克的骏马也会把挡路者无情地撞开。



▲林克骑上爱马作战！

再比如《北斗神拳》，也是架空世界观，其大BOSS拉奥的大黑马非常拉风，和身为世纪末拳王的霸主拉奥一起，多次出现在《北斗神拳》相关的游戏中，拉奥配上威风凛凛的黑王，实在是霸气至极。不过在拉奥被打倒后，黑王成了健次郎的坐骑，还见证了健次郎和尤利娅的爱情。



▲《北斗无双》中登场的黑王。

而发生在中土世界的“《指环王》系列”有着各种各样的人种，由于和欧洲古代差不多，所以马依旧是很重要的战争物资，其中甘道夫的白马捷影为罗翰最优秀的马种米亚拉斯，且为罗翰开国国君伊欧的宝马坐骑费拉罗夫之后。神秘幽暗的戒灵们虽然介于生死之间，但他们的马是真真正正的活物，而且是在莫多特别驯练的能抵抗戒灵骑士们散发的恐惧的黑色骏马，黑夜中一众黑袍骑着高大的黑马，那场景的确是让人恐惧。



▲戒灵

《汪达与巨像》的世界名为“远古之地”，也是一个有荒野、草原、沙漠、遗迹等的架空世界，主角汪达为了让少女复活，骑着爱马阿格罗在空空的大地图上奔波，按照神秘声音的要求去破坏16座巨像。汪达面



▲汪达和阿格罗。

对的敌人是巨大巨像，作为一个正常人是做不出堂吉诃德挺枪冲向风车的荒唐事的，因此阿格罗无法像一般骑士的战马那样全程和主人合作，但在空旷的远古之地寻找巨像，阿格罗还是相当有用的。在最终BOSS之前桥塌之时，阿格罗将汪达甩到对面后自己坠下山崖。不过这匹颇有灵性的母马并没有死掉，在最后当汪达因为和恶魔一起被吸走灵魂而死亡转生时，一瘸一拐的阿格罗和终于苏醒的少女，一起见证了汪达的重生。在游戏世界登场的众多马匹中，阿格罗是少有地展现出人与马的亲密感情的。

这部分最后的名额留给《啪嗒嘭》，其舞台就是啪嗒嘭世界，玩家根据节奏操作烧饼一样的啪嗒嘭们行军作战。啪嗒嘭们兵种众多，其中就有骑士嘭，骑士嘭和其他同类一样长个烧饼外形，拿一挺长柄三叉枪，胯下是烧饼脸的战马。由于是横版游戏，所以烧饼脸的战马们没法赋予骑士嘭们更高的机动性，但骑士嘭们也能借助战马来进行突进攻击，还会连续突刺，不过在队伍中有盾牌嘭和大胖子嘭在时，骑士嘭会主动退到二线——有这样的盾牌当然不必冒死冲锋，骑士嘭们还是很聪明的。


▲烧饼脸骑士嘭和同样长着烧饼脸的马。

机器马

在刚玩《战国BASARA》时，笔者曾不止一次想过如果该游戏也有专门的战马系统，那么本多高达该对应什么马，答案是：机器马。

“机器X”是个很有趣的组合词，X套用任何一种动物名，那么这就是该动物外形的机器人，比如机器狗、机器猫、机器耗子……当然，也有我们今天说的机器马。

以现实中的科技中机器人对动物步行的模拟来看，想要做出像真正的马儿一样跑的机器马还是相当有距离的，尽管现实暂时实现不了，但游戏中我们可以做到。当然，这样的机器马对于包括可以喷射飞行的本多高达、有专门母舰运输到战场的机动战士以及本身就能变身成交通工具的变形金刚等来说，是不需要的，需要的是东方不败那种驾驶着尊者高达独步于天下的牛人！《机动战士高达 G武斗传》中，东方不败驾驶着强大的尊者高达曾为新香港获得第十二届盟主冠军，而在这部港式武侠风颇重的高达动画中，东方不败的颇有灵性的爱马风云再起也驾驶着可变形的、也以风云再起为名的马形机器人，能驾驶机体的马自然不是简单的马，而且借助机器马的角，还可以实现突刺冲击。东方不败驾驶着尊者高达乘上巨大的机器马，真的是如虎添翼，东方不败死后这匹机器马传承给了多蒙，成为了多蒙神高达的坐骑。这对师徒的高达机体骑乘风云再起合体作战，在“《机战》系列”、“《SD高达》系列、“《高达VS》系


▲骑着风云再起的尊者高达。



▲骑马的牛仔机器人德州马克。

列”中均有登场。

而日本机器人动画中的机器马当然不止风云再起这么一匹，在OVA《真盖塔对新盖塔》中，由杰克金和玛丽金兄妹驾驶的美国机器人德州马克，也有了坐骑——马型机器人巴斯提亚·金，而且这匹马的与众不同之处在于，无论是在空中甚至在宇宙移动，都是奔跑状态，而且还有马蹄声。巨大的牛仔机器人骑上机器马，为德州马克在外型上又加分不少，而这个骑马牛仔形态的德州马克，在《机战R》、《机战GC》和《机战XO》中都有登场。



神鬼题材中的马

马和人类的关系极其密切，所以在神话故事里也有不少马出现，而这些马便也相应地出现在包括游戏在内的各种艺术作品中。



▶尤里贡

▶麒麟

而提到神话题材的马，相信很多人立刻会想到全身雪白、飘逸俊美的独角兽，不仅因为外形特别美丽，还因为这个形象在游戏里多次登场且给人印象深刻，比如在“《勇者斗恶龙》系列”的怪物尤里贡，就是独角兽英文名Unicorn的音译，虽然看着凶悍，但掌握的咒文却是回复和复活系的。《口袋妖怪》里白色、长着独角的烈焰马，无疑也是赋予了火焰特性的独角兽，和大多数马同类不同，烈焰马及进化前的小火马的战斗方式是听从人类的指令或自己进行战斗，会喷火，还会全身带火突进冲撞，那根尖角也和风云再起一样是实打实的武器。《恶魔城 暗影之王》里一开始的坐骑也是独角兽。“《怪物猎人》系列”的麒麟就不像前三者那么温顺了，尽管看着也是洁白骏美，但这看似肉身实则全身鳞片的家伙除了头部几乎全身弹刀，而且个头不算大，却特别兴奋，连蹦带跳冲来冲去，当然，能把这个麻烦的家伙干掉做身麒麟装，那也是相当漂亮的，当然，男性就算了……说起来独角兽虽然存在于传说中，但在古希腊及欧洲都有记载，描述大都为纯洁友好、但因为角很珍贵又容易被纯洁处女吸引，所以被大量捕杀，最终灭绝。晚清时候中国也有人在长白山发现“似鹿非鹿，一角甚长”的物种。

▲烈焰马

如果说独角兽是“虚构还是现实存在”有争议的话，那天马、人马这些就铁定是虚构了，以天马为例，算上翅膀就是六肢了，而脊椎动物是标准的四肢，但这并不影响游



▲奎托斯的天马。

戏中这些神马们的活跃，《战神2》中奎托斯骑在天马上与飞鹰骑士们演绎了一场爽快又波澜壮阔的大空战（后面还有三匹巨型石马的剧情，奎托斯在2代和神马的缘分不浅呢）。圣斗士星矢本身也是天马座的战士，代表招式正是天马流星拳。《火纹》中的天马相对来说更挑剔一些，一定要女性才能成为与它们共同作战的天马骑士。



▲2D时代《火纹》的天马骑士。

人马则是在马的身躯以上换上人类的身躯和脑袋，虽然看着孔武有力，但以结构来说这可是有了两套内脏的……当然，人马也在游戏动漫电影中非常活跃，比如人马座黄金圣衣。半人马这种形象出现在古希腊的传说中，大多数粗鲁野蛮暴躁，结合性格来说，所谓的半人马很可能是从没见到过骑兵的希腊人对来自中亚的游牧民族的误判，不过据说一个叫卡戎的半人马贤良博学多才、桃李遍天下，可惜好人不长命，被学生误杀死了（大概是该学生在打猎）。宙斯感念其得，遂封之为人马座，在《圣斗士星矢》中，我们可以清清楚楚地看到人马座黄金圣衣组成的半人半马的射手，而其主人艾奥罗斯是最忠于女神的黄金圣斗士，在假教皇要杀害女神时挺身而出救下女神，将女神委托给城户先生抚养后为正义而战死，可以说起码比起被学生误杀的卡戎来说是波澜壮阔得多。当然，古希腊给半人马赋予的野蛮粗鲁的最初印象也在游戏中再现，奎托斯在《战神3》，便要面对比自己高出近一倍手持长枪的强悍的半人马。此外在收罗各种传说怪物的《游戏王》，也有半人马的卡片。



▲人马座黄金圣衣。



▲野蛮粗鲁强大的半人马。

还有一类神话题材的马是和主神在一起的，作为坐骑而存在。话虽这么说，但真想想却又不多：东方神话里的神仙们似乎对马以外的动物特别有爱，骑牛的骑驴的骑狮子的骑大象的啥都有；而在游戏领域非常流行的希腊神话，当时还没有骑兵。但有一个骑马的大神相当有名，他就是北欧神话里的战神奥丁，奥丁的坐骑是八脚马斯雷普尼尔，居住在瓦尔哈拉神殿，他让女武神收集死者魂魄为终末之战“诸神的黄昏”做准备，而维京人便认为如果战死便可以进入瓦尔哈拉宫殿，所以战斗特别勇猛，这段子



▲《核心危机 最终幻想Ⅶ》，奥丁骑着八脚战马斯雷普尼尔出现在月夜的山崖上。

是不是很熟悉？关于奥丁传说的游戏不少，不过奥丁亲自出战的次数并不多，但只要出战，几乎每次都要骑着洁白似雪，奔跑如飞的斯雷普尼尔。作为大人气的“《最终幻想》系列”的召唤兽，骑着斯雷普尼尔的奥丁更是有精彩的演出。

说完神题材再说鬼题材，在鬼题材里，马单独出现的次数并不多，往往是以幽灵马的姿态，在《魔兽争霸》、《上古卷轴5》等作品中登场。更多的时候幽灵马往往和亡灵主人一起现身，比如无头骑士，前面说的《上古卷轴5》登场的幽灵马便是无头骑士的坐骑；西方鬼怪大集合的《恶魔城》中，冠以骑士名字的怪物相当多，但《苍月》恶魔城最上阶的亡灵骑士，却是真正骑马出战的，只不过人是亡灵，而马也是只有半截的幽灵马。



▶只有半截马身子的亡灵骑士。

赛马与赌马

有个笑话说：科技发展的结果使得牛这种生产资料成为了肉食用，而马这种战争物资则沦为了赌具。尽管有点夸大其辞，但也说明了马退出战争之后主要身分的转变。偏僻的没修路的地方还是依靠马来运输。即便在大城市，也可以有马戏、古装片以及各种骑马娱乐的活动了。当然，还有赛马和赌马。

笔者中学时去街机厅打游戏，对以《威廉·退尔序曲》作BGM的跑马机印象深刻。跑马机其实是赌博机，是90年代国内小城市小街机厅的三大主要盈利机种（扑克、麻将和赌马，老虎机因为太复杂且醒目所以很少），押的两匹马最先跑到终点便算押对，得到打机币作为奖励。因为规则简单一看就会，所以真正去打游戏的玩家偶尔也会在剩一两个币时碰碰运气，运气好了说不定就多了几个币玩。笔者就曾经有过一次最后一个币中30个币的经历，不过笔者并没有把币换钱请女神吃饭，而是很没出息地把以前打不了两关就OVER的游戏全部用续币的方式通关。当然，这个游戏尽管让我等玩家充满温馨回忆，但无法否认其赌博机的事实，很多成年人以此视为来钱的手段便陷入其中不能自拔，赢了想赢更多，输了又不甘心结果输得更多，在当时普通上班族月入几百的年代，经常有人在这上输进一两千。不过也有人专门研究这个，就像现在人玩投机产品研究庄家心态来赌短线获利，深入较量才是赌徒的更高境界，所以很多常驻街机厅的各种老油条专职研究破解程序（俗称破机）进而获利，就手段来说，破机的过程本来就是要钱来铺垫，所以老板整体上还是大赚的，而且老板还会定期或不定期请专业人士来修改程序，让之前自以为是的玩家花费大量时间和金钱的破机成果竹篮打水一场空。还有的老板干脆用遥控或线控的方式来控制出币，而玩家的对策则是买专门的反遥控器来捕获编码并克隆到自己的遥控器上反客为主控制出币，那种反遥控器需要在黑市花2000多元才能买到，而其强大甚至可以捕获汽车的遥控器编码，总之，里面的水是非常非常深的。

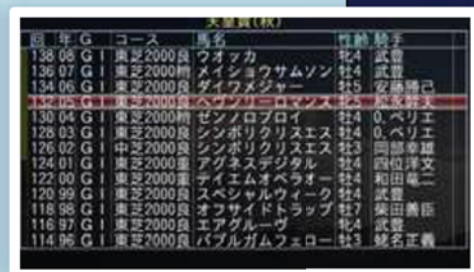


▲传说中的跑马机画面。

当然，任何一种比赛都可以拿来赌，赛马只是其中一个很方便提供赌博的比赛项目而已，而有关赛马的正常游戏也很多，像我们掌机玩家很熟悉的《德比赛马》是典型的赛马育成游戏，包括选种、培养、调教、







▲PSP上的三个赛马游戏系列：《德比赛马》、《赛马大亨》和完全资料性质的《竞马通》。

训练等各种项目，来培养出优秀的赛马，为自己获取赛马比赛的资金，更让自己和一手培养的爱马一起扬名。《赛马大亨》中玩家除了扮演可以赛马培养者这一马主身分外，还可以扮演训练师和骑手，来感受不同身分在赛马比赛中各自的不易以及最终胜出比赛的荣耀。还有个比较特殊的系列是《竞马通》，在PSP上推出两作，收录的是当年度日本中央竞马会官方档案的所有的马匹资料，方便玩家了解和押注。



马的近亲

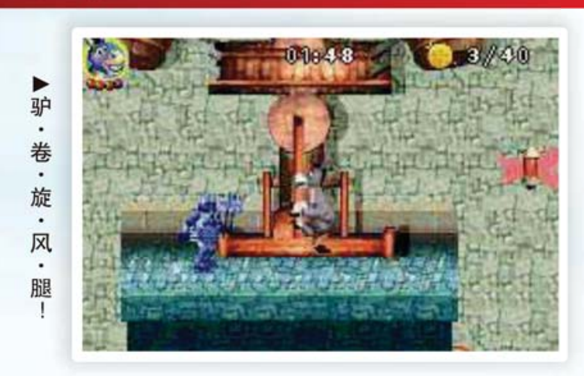
最后也留点地方给马的近亲吧，这些家伙说马不是马，但却又很容易会联想到它们，所以就留一席之地好了。



先说斑马，《口袋妖怪 黑・白》里开始出现的雷斑马和电斑马是电系，大多数时候是靠电击来冲撞对方，此外还会些火系技能。口袋妖怪是虚拟生物，现实中的动物自然没法比，但《马达加斯加》的斑马玛蒂可不在乎这些，三个好朋友——动物园的狮子、河马和长颈鹿，就是因为这个好惹麻烦的家伙擅自出走而跟着离开动物园。在游戏中，玛蒂的攻击方式是尥蹶子，虽然不如口袋妖怪里的斑马们放电放火那么上档次，但起码踢人还是可以的。



▶《马达加斯加》的斑马，虽然会尥蹶子但不会轻易出蹄。



▶驴・卷・旋・风・腿！

马还有个近亲，是驴，比较著名且在游戏里客串过的，是史莱克的那只驴子唐基，尽管电影里很懦弱，但游戏中却挥舞着驴蹄去攻击敌人甚至踢碎石头，跳起来更能使出强悍的旋风腿。喝了药水后，还体验了一把变成骏马的感觉，最后和火龙成亲，生下一窝到处飞的小毛驴，真正的驴生赢家，前面很多正经的马都没它这么潇洒。

有关这篇甲午年的马的专题到这里就结束了，还是以前那句老话，游戏中登场的马太多，这里肯定介绍不全，如果有哪匹是各位非常欣赏的马在此漏掉，还请多多原谅，最后祝大家整个马年都能心想事成，马到成功！

2013 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇

2013年依然是游戏界精彩缤纷的一年，特别是PSV和3DS平台上不仅佳作频出，其中也不乏一些叫好又叫座的作品。相较之下，缺乏亮眼成绩的PSP平台在今年只得遗憾地退出大赏的评选舞台。本年度的玩家评选依旧以平信投票和网络投票的形式开展，来自全国玩家的热情响应也让此次的游戏盛会显得热闹非凡。正所谓“一千个人眼里有一千个哈姆雷特”，对于同一款游戏，不同的玩家也分别有着自己的见解，做过攻略的小编们更是在回首之余也对这些游戏做了精简的点评。那么接下来就让我们一起来见证一下2013年度在国内玩家心目中的掌机佳作排名情况以及玩家们所分享的对这些游戏的评论吧！



数据

本次玩家投票总票数

688184 票

其中

平信投票 238890 票

网络投票 449294 票

参与本次评选的玩家人数

43223 人

其中

平信投票 15012 人

网络投票 28211 人

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 ·玩家评选·掌机篇

文 库玛 美编 澄香

2013年十大最佳PSV游戏



NO.10

得票数 1973票

得票率 5%

注：得票率的计算方式是由游戏的得票数除以本次参与评选玩家的总人数，后文同。

狡狐大冒险 时空神偷



相关攻略&研究辑数：
Vol.199（攻略透解）



与小伙伴们共赴光怪陆离的寻宝之旅。

《狡狐》为PS2时最爱的游戏，它的回归令我十分激动。（云南 师海翔）玩家点评

玩《狡狐》，看NTR的故事。（广东 景智）玩家点评

游戏关卡设计得十分有趣，画面也足够优秀。（安徽 卫戈飞）玩家点评

NO.9

得票数 6353票

得票率 15%

真·三国无双7&猛将传



相关攻略&研究辑数：
Vol.215（攻略透解）、
Vol.216（研究中心&白金殿堂）



领略“万夫不当，千人难敌”的猛将传奇。

一骑当千的爽快无与伦比！（上海 陈敏）玩家点评

都白金了，游戏感觉非常好！（北京 金鑫）玩家点评

“《无双》系列”是永不落幕的“时空剧”……（吉林 张鹏）玩家点评

在打法上实现了创新，非常棒！（吉林 王丹科）玩家点评

不用说了，光是吕玲绮就够点32个赞了。（重庆 李珂）



让人回到以前3、4代时无双乱舞的爽快，每人都有专属武器十分厚道，将星模式很杀时间，IF线好评。（湖北 孙李巍）	玩家点评

NO.8

得票数 7001票

得票率 16%

撕纸大冒险



相关攻略&研究辑数：
Vol.215（攻略透解&白金殿堂）



以上帝的名义欢迎你来到我的世界！

玩家点评：充分利用PSV机能的好游戏。（北京 林思宇）

玩家点评：本作的惊艳再次证明了索尼对于游戏艺术包罗万象的文艺品味。（辽宁 李典）

玩家点评：创意不错 就是流程太短。（广东 陈立中）

玩家点评：小邮差连结虚拟与现实。（广东 谢健辉）

玩家点评：《撕纸大冒险》属于创新性游戏，加上体感和摄像头的操作，较容易带入的游戏感，让玩家可以轻松地享受休闲生活，是闲暇时间的开心果。（天津 杨凯）



NO.7

得票数 10200票

得票率 24%

讨鬼传



相关攻略&研究辑数：
Vol.206（攻略透解）、
Vol.207（研究中心）



谱写讨伐厉鬼，保护人类的英雄史诗。

玩家点评：能将猎人系列加入东方元素很令人感动。（北京 沈云卿）





玩家点评：刚开始的时候只觉得很一般。但后来真的爱上了它，它一定会是我的第一个白金！（北京 陈令洲）



玩家点评：本来下的时候只是想玩一下再去玩《怪物猎人》的，没想到一玩就停不下来，通宵两晚打完主线。（广东 肖加杰）

玩家点评：十分喜欢其中的人物设定与服饰，别具一格的御魂系统大爱啊！（云南 宋晞霖）



玩家点评：平时不太玩《怪物猎人》的我都玩了两个月。（浙江 巴骏）

杀死了我至少100小时的时间。

（辽宁 马征）

玩家点评

和机友联机屡屡失败，但还是执着地刷下去的时间是很开心的！

（广东 周卓乐）

玩家点评

同学用《讨鬼传》敲开了我进入游戏世界的大门，这个世界的确很美妙。

（陕西 杨默信）



NO.6

得票数

12992票

得票率

30%

杀戮地带 佣兵



相关攻略&研究辑数：
Vol.210（攻略透解）



不为正义荣耀，只为战争商机。

PSV上的高质量作品。使其机能与家用机看齐。

（上海 陈能辉）

玩家点评

本人便是FPS粉，对掌机能达到如此画质还是深感欣喜！

（山东 范一洋）

玩家点评

这款游戏证明了掌上FPS也可以成就经典。

（河南 张肃）

玩家点评

NO.5

得票数

13699票

得票率

32%

龙之王冠



相关攻略&研究辑数：
Vol.208（攻略透解&白金殿堂）



2D横版动作游戏的灿烂新生。



吃着料理，唱着歌，欢欢乐乐刷迷宫。

精美，怀旧。

（广东 丘向明）



女巫大爱！

（北京 张久君）



丰富的多人要素，创新的等级概念，还有对我而言的——可操作性非常强，可以挑战自己。

（江苏 刘抗）



《龙之王冠》令我十分感动，这个年代很难找到这么精彩的横版2D动作类了。

（长春 连章凯）



精美的画面在PSV细腻的屏幕上表现得淋漓尽致！

（黑龙江 方钊）

玩家点评

NO.4

得票数

15080票

得票率

35%

灵魂献祭



相关攻略&研究辑数：
Vol.201（攻略透解）



"献祭"还是"救赎"，这是个问题。

玩家点评

在游戏的操作上比较特殊，第一次玩到这种类型的。（浙江 杨浩民）

喜欢和好机友一起刷供物、研究怪物打法，喜欢联机共斗！（重庆 杨航）

非常有诚意的作品，刷得好欢乐！（广西 卢尚拓）

二叔久违的新游戏，诚意满满！（江苏 杨天远）

SS的可玩性还是比较高的，联机作战让我觉得酣畅淋漓！（四川 万堂熠）

《灵魂献祭》算是今年PSV上的一款非常好玩的共斗游戏，虽然某飞镖影响了不少平衡性，不过能创新加上不可多得剧情，好评！（浙江 陆川伟）

NO.3

得票数

15839票

得票率

37%

噬神者2



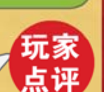
相关攻略&研究辑数：
Vol.214（攻略透解）、
Vol.215（研究中心）



掌中的爽快噬神时间。

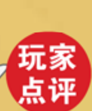












玩家点评

原来的配方，熟悉的味道。（浙江 来力洋）

等了2年了，太长了……（北京 马宁）

新增的武器有许多优势与快感，血技也很华丽，新荒神也适当添加了创新元素，很带劲。（四川 胡臻睿）

人设对我胃口，画面很好，但手残党表示打得很辛苦。（广东 杨致远）

荒神虐我千百遍，我待荒神如初恋。（湖北 杜乐然）

在爆裂的基础上增加了不少新要素，画面也好了许多。（广东 陈宇华）





NO.2

得票数

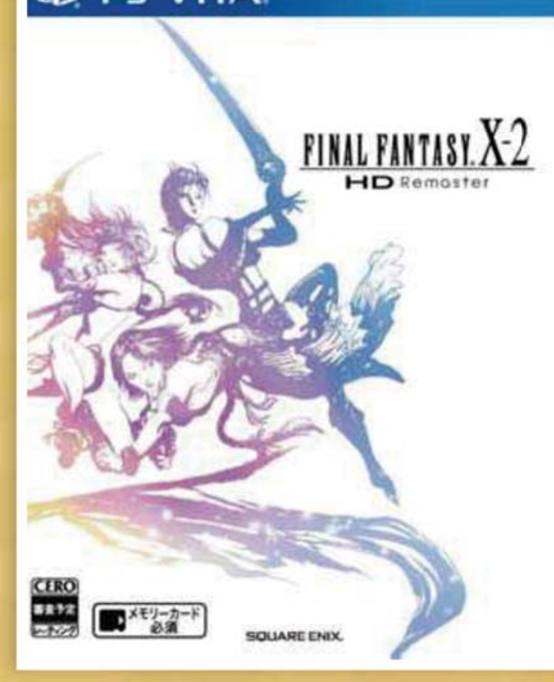
15925票

得票率

37%

最终幻想X/X-2 HD版





相关攻略&研究辑数：
Vol.217（攻略透解）、
Vol.218（研究中心&白金殿堂）



斩断千年轮回的冒险之旅，吟唱如梦似幻的悲歌恋曲。

海鸥团妹子带你重游螺旋世界。

永远的《FF》，永远的回忆。（上海 虞鹏）玩家点评

《最终幻想X》。引领本人入坑之神作。（广东 冼世洪）玩家点评

《最终幻想X-2》这个游戏让我回顾经典的同时再次感动啊！（江西 吴祥泽）玩家点评

《FF X》为感动我最深的游戏，没有之一。（上海 陈炜）玩家点评

《最终幻想 X 高清版》，久违多年的感动！（广东 郸明柯）玩家点评

RPG让普通人体验传奇人生。（北京 宋天择）玩家点评

不论多少年过去了那必须还是《FF》啊！只有一个字“好”！（北京 苑皓淇）玩家点评

《最终幻想X/X-2》是什么？只是游戏吗？不！那是满满的回忆！（河北 王旭）玩家点评

为经典《最终幻想X》的感动再一次落泪！（吉林 夏楠韦）玩家点评

《最终幻想X》是我们最终的梦！（湖北 陈淳）玩家点评

相当震撼，仿佛回到了当年一样。（内蒙古 朱葛）玩家点评

感动依旧。虽然不少地方受到诟病，但我觉得正是这种令人玩后能够久久回味并且激发内心感动的游戏才是我最喜爱的游戏。（上海 俞婷）玩家点评

重温那心碎的经典。（安徽 曹伟）玩家点评

给了老玩家们再一次感动的机会。（广东 邹文韬）玩家点评



得票数

21387票

得票率

49%

胧村正



相关攻略&研究辑数：
Vol.202（攻略透解）、Vol.214（研究中心）、Vol.218（研究中心）



鬼魅刀光剑影，绚烂快意情仇。

DLC与正篇制作相当用心，日风十足，打斗爽快。
（吉林 邢恩恺）
玩家点评

精美的背景与用心的制作，让这个Wii上的名作再一次展现在玩家眼前，DLC也十分厚道。
（北京 赵佳颖）
玩家点评

清新的2D水彩世界，2D横版卷轴游戏，对于80后的玩家来说，心里总会充满了无限怀念。
（浙江 陶逸鹏）


满满的和风，满满的制作人对游戏的爱。
（上海 龚昕辰）


越打越好玩，现在仍在死狂的坑中无法自拔。
（上海 陆羽凡）
玩家点评

动作佳作经典重现。
（浙江 蔡焱）
玩家点评

虽然是2D游戏，但是其画面很精美，而且玩起来爽快感也不输一些3D大作，必须投一票，另外百姬很萌。
（云南 罗华文）


PSV平台的操作性提高了太多，带动整体游戏性大大提高。
（北京 王堃）
玩家点评

重温了下《胧村正》，果然经典这种东西是不受时间限制的。
（福建 肖宇鹏）
玩家点评

当年的经典重现，让我想起小时候的2D游戏快乐时光。
（云南 杨子俊）
玩家点评

PSV版《胧村正》入了不后悔，掌机上玩特别有手感，而且画风和人设也很赞。
（上海 王靖）
玩家点评

榜单简评

在佳作群集的PSV榜单中，最后由《胧村正》拔得头筹还是让人略感意外的，相信除了游戏本身极佳的游戏素质外，近来陆续发布的厚道的DLC内容恐怕也起了不少推波助澜的作用。而第二名的《最终幻想X/X-2 HD版》和第三名的《噬神者2》的票数十分接近，这也让我们看到了经典险胜流行的一个微妙局面。在上辑中获得媒体票选第一名的《龙之王冠》虽然遗憾地只排在第五名，但这并不否定它在2013年所取得的巨大成功。总的来说，2013年的掌机平台环绕着一股怀旧的风潮。无论是复古味道十足的2D横版动作游戏元素，还是经典作品的完整再现，都证明了好游戏的永恒魅力。

2013年十大最佳3DS游戏



NO.10

得票数 2779票

得票率 6%

真·女神转生IV



相关攻略&研究辑数：
Vol.204（攻略透解）



新班底的革命性尝试。

非常有诚意的作品，刷得好欢乐！（广西 卢尚拓）玩家点评

难得的正统日式RPG。（内蒙古 杨帆）玩家点评

除了"《女神》系列"以外，很难想象自己还会在哪个游戏的单个系统界面(恶魔合体)停留数个小时，一本厚厚的笔记已经足以说明一切了。（北京 黄林威）玩家点评

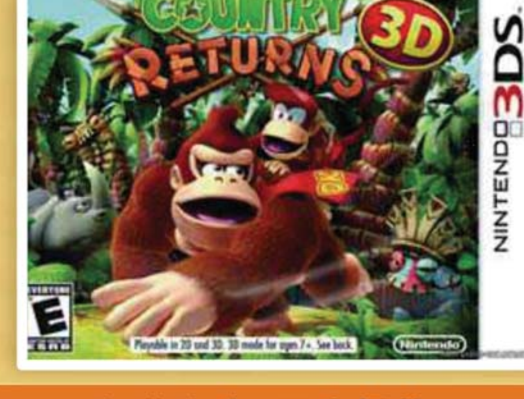
正统续作等的时间实在是太长了。这一作诚意满满，只是恶魔相对于比较重口味，总体没让自己失望。（安徽 付楚航）玩家点评

NO.9

得票数 2810票

得票率 7%

大金刚王国 回归 3D



相关攻略&研究辑数：
Vol.215（攻略透解）




为了夺回心爱的香蕉，上刀山下火海都不怕！

超任时期的回忆满点。（河北 郑巍）玩家点评

经典之作的回归，必选。（北京 贾佳）玩家点评

最爱还是大金刚！（山东 贾振东）玩家点评

游戏很耐玩，3D效果很不错。（北京 马欣）玩家点评

大金刚，够硬派！ACT玩家，能！（北京 袁冬）玩家点评

即便有简单模式，收集全要素也让我玩得肝肠寸断，却也在完成后成就感十足。"《大金刚》系列"是第一次接触，没想到关卡设计这么有挑战性这么有趣！（上海 陈墨）玩家点评

NO.8

得票数

3286票

得票率

8%

重装机兵4 月光歌姬




相关攻略&研究辑数：
Vol.214（攻略透解）、Vol.215（研究中心）


驰骋荒野的浪漫战歌。

3D化很棒！
（上海 金华）
玩家点评

从小就爱《重装机兵》。
（四川 黄浩然）
玩家点评

冲着是《重装机兵》就要投一票，不过那个摩托车的样子实在是233……
（山东 亢啸）
玩家点评

《重装机兵4》给了我回忆从前玩游戏的快乐。
（江苏 周杰）
玩家点评

脑海里满满的都是童年回忆。
（安徽 朱胜）
玩家点评

《重装机兵》是我最开始接触的RPG，这款游戏无论何时何地都会带给我感动。
（江苏 徐星宇）
玩家点评

“《重装机兵》系列”真正意义上的首款3D化，系统进化很多，要素也足够丰富。这种诚意之作，DLC贵点也认啦！
（重庆 杨俊辰）
玩家点评

NO.7

得票数

5552票

得票率

13%

马里奥与路易PRG4 睡梦大冒险



相关攻略&研究辑数：
Vol.207（攻略透解）

变化万千的梦境大冒险欢迎你。

好玩是王道！
（天津 王恒）
玩家点评

经典！创意！
（四川 罗峰）
玩家点评

马里奥永远大赞！
（甘肃 张乐融）
玩家点评

“《马里奥》系列“带给我们的感动和回忆是别的游戏永远替代不了的，希望任天堂在新的一年里可以带给玩家们更多的优秀游戏。
（湖北 赵晓波）
玩家点评

每一款《马里奥》大作都充满了无限的想象力。
（海南 陈思远）
玩家点评

马里奥一直是陪伴我成长的游戏。
（四川 李可）
玩家点评

每一款马里奥都是好游戏。
（福建 官昕）
玩家点评

NO.6

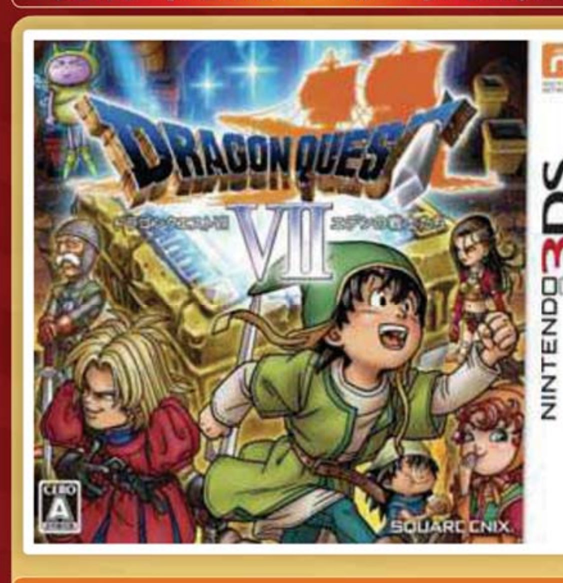
得票数

5918票

得票率

14%

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士



相关攻略&研究辑数：
Vol.199（攻略透解）



依旧温暖人心的经典之作。

多角色控制，但角色技能较少。（广东 冯国辉）
玩家点评

很怀旧的作品。（上海 王刚）
玩家点评

一看见那画风熟悉的人设就有上手玩的冲动。（江苏 谢文崇）
玩家点评

重温佳作！（上海 金华）
玩家点评

多年后的重制，依然感动！（北京 曹盈）
玩家点评

补完了我的童年回忆。（天津 韩帅）
玩家点评

经典到掉渣，谁不玩谁错过。（上海 刘雅各）
玩家点评

剧情流程真的是超长超长超长，不过这也体现了制作方的诚意吧！（河北 何一）
玩家点评

NO.5

得票数

6498票

得票率

15%

路易的鬼屋2



相关攻略&研究辑数：
Vol.201（攻略透解）



万年绿叶的逆袭。

还有什么能比与朋友携手捉鬼更开心的呢？（江西 陈成）
玩家点评

轻松有趣，把老任的优势发挥得淋漓尽致，现在快节奏、压力大的生活需要这样的游戏。（山东 楼尚）
玩家点评

时隔多年的鬼屋，完美的3D效果，电影感觉的画面，大爱呀！路易，你会超过马里奥的！（山东 曹茂军）
玩家点评

路易终于当主角了！很搞笑，喜欢！（四川 张炜）



细节很完美的游戏。（北京 林思宇）



《路易的鬼屋2》让我敢玩有鬼的游戏了！（云南 张瀚文）



《路易的鬼屋2》过场剧情颇搞笑，内容也很丰富。（福建 林东东）



NO.4

得票数 9571票

得票率 22%

逆转裁判5



相关攻略&研究辑数:
Vol.207（攻略透解）、
Vol.208（研究中心）


终结法律的暗黑时代。

玩家点评：当我再次看到成步堂成为主角，不禁流下的欣慰的泪水。（上海 翟俊）

玩家点评：时隔6年！没有巧舟的参与也能保持住系列正统作的品质，三主角的切换和老人物的回归让人热泪盈眶！（上海 高彦文）

玩家点评：虽然降低了难度，但剧情还是一如既往的神。（福建 张翔）

玩家点评：素质很不错，成叔、王泥喜还有心音都萌点十足。（天津 王旭）



玩家点评：渴望多年的经典回归，还需要什么理由吗？（浙江 张利人）

玩家点评：前几代角色一起登场，好评！（浙江 韩卓成）

NO.3

得票数 12016票

得票率 28%

塞尔达传说 众神的三角力量2



相关攻略&研究辑数:
Vol.215（攻略透解）、
Vol.216（研究中心）


头戴绿帽救公主，化身壁画闯迷宫。

玩家点评：算是2013年末我最爱的大作，风格又回到了我最爱的风格，操作感十分的好！（上海 邱晨辰）

玩家点评：几年前玩1代难点很多，记忆犹新。期待新系列《塞尔达》游戏。（广东 钟凯强）

玩家点评：只有《塞尔达》让我觉得"我真是个天才"，只有它。（上海 楼振鑫）

玩家点评：看着熟悉的画面听着熟悉的音乐，当年在GBA SP上奋战重制版《众神的三角力量》的场景又历历在目，海拉尔大陆的世界永远充斥着这样那样的精彩之处。（浙江 陶逸鹏）

玩家点评：经典的延续，追忆往昔的回忆与感动。（江苏 赵星）



玩家点评：绿帽子专业户林克的冒险传奇。（新疆 魏巍）

NO.2

得票数

24255票

得票率

56%

口袋妖怪 X·Y





相关攻略&研究辑数：
Vol.212（攻略透解）、
Vol.213（研究中心）



带上新的和熟悉的口袋妖怪们，一起在卡洛斯冒险吧！

从初代就是该系列的粉丝，能说不爱吗？（广东 李钱荣）玩家点评

即使已经过去了十几年，大部分经典游戏均已改头换面，但我还是会继续纠结火主、水主还是草主。（浙江 蔡哲淳）玩家点评

让我感到回到了小时候。（广东 李嘉毅）玩家点评

作为一个《口袋》铁饭已经无法言说每日挑战各地训练师的艰苦日子了。（浙江 卢仁宇）玩家点评



大家一起来孵蛋！（福建 任智锴）玩家点评

《口袋》永远都是生活的一部分呢！（上海 吕炯明）玩家点评

十年陪伴，我与《口袋》一起成长，褪变，接下来的日子，也拜托了。（河北 谭翌晨）玩家点评

能选初代主角，不能感动更多！（广西 莫为）玩家点评

对比起以前的红蓝版，变化好大，我们都老了！（广东 邱珑祺）玩家点评

不仅因为我是《口袋》的脑残粉，而且这作口袋没有因循守旧，而是作了重大创新。（广东 莫梓杰）玩家点评

以巨大革新令我重拾儿时乐趣。（云南 师海翔）玩家点评

冲着《口袋妖怪X·Y》这个品牌，我就知道一定不会让我失望。（广东 余伟锋）玩家点评

全新的第6世代，带给人满满的精彩！（上海 曹晨）玩家点评

让我又回忆起小学玩宝石版的感觉。（北京 李和颜）玩家点评

它让我找回当年的感动。（广东 杨平乐）玩家点评

超越式的进化幅度再次引爆孵蛋狂潮！（贵州 朱晖）玩家点评

画面和内容大进步！但还是有些瑕疵，而且还有很大提升空间，期待下一作！（北京 王雪晨）玩家点评

NO.1

得票数

29093票

得票率

67%

怪物猎人4



相关攻略&研究辑数：
Vol.210（攻略透解）、Vol.211（研究中心）、Vol.212（研究中心）、Vol.218（研究中心）



更为立体的狩猎体验。

被怪虐一虐，再坑坑小伙伴，今天的猎人生活依旧很圆满！

玩家点评：这是一款延续之前作品优点的作品。不仅新增怪物还增加了两种新武器，正GAME！（广东 李泽锋）

玩家点评：系统的大幅变更让我从一开始的担心到赞不绝口！（上海 葛畅）

玩家点评：高三冲刺前最后一次爽快地狩猎。（黑龙江 姚广义）

玩家点评：每天都等着回家联网对战，十分刺激！（上海 沈思明）

玩家点评：猎人的生活充实又忙碌啊。（江苏 韩进）

玩家点评：能够和小伙伴一起联机玩，有很多快乐的时光。（贵州 裴湘黔）

玩家点评：作为一个把全系列都打爆了的老猎人，还有什么比玩《怪猎4》更让我激动的呢？（广东 苏华琛）

玩家点评：对3DS的操作不太习惯，不过操虫棍的上手比较容易，已经得心应手了。（北京 赵安然）

玩家点评：全新元素，经典与创新的结合。与小伙伴一起狩猎是最美好的生活。（广东 何志聪）

玩家点评：与全世界的猎人一起，燃烧我们的狩魂！（上海 景思清）

玩家点评：虐杀狂龙症。（四川 赵知非）

玩家点评：下一年也要努力地狩猎！（福建 蔡奎奎）

玩家点评：玩着玩着就成“怪物废人”了，总的来说很好玩！（江西 谭天）

玩家点评：虽然3DS玩《MH》手感不佳，但《MH》的确是个好游戏，希望PSV上出《MH》新作。（浙江 俞阳）

玩家点评：游戏果然还是要大家一起玩才最棒啊！（浙江 虞子弈）

玩家点评：热血！奋战！激情！（北京 谢同生）

玩家点评：和怪物战斗的那种绝体绝命的感觉最爽了。（辽宁 王震）

玩家点评：狩猎魂在燃烧！我好像有点燃烧起来了。（北京 赵佳颖）

玩家点评：让我想起了在《2G》时被炎王龙虐，被钢龙虐，连迅龙也欺负我的日子……（广东 陈悉来）

通过《怪物猎人4》认识了不少新朋友，并且让我自己保持游戏的心。
（贵州 罗磊）

玩家点评

生命不息，狩猎不止。
（云南 杨子俊）

玩家点评

全新的高低差，更立体的狩猎！网联让我更好地体会《MH》的乐趣！
（黑龙江 方钊）

玩家点评

怪物猎人4进化好大啊，高低差攻击，公会任务让人眼前一亮，完善的网联系统让猎人不用再孤身应战，带上小伙伴们一起上吧。
（广东 陆杰安)

玩家点评

狩猎族的盛宴！
（河北 郑巍）

玩家点评

榜单简评

在2013年中陆续推出大作的3DS平台，在榜单名次上的竞争可谓异常激烈。总的来说在3DS榜单方面，前三名与后面名次拉开的差距较大，并且最后果不其然是《口袋妖怪 X・Y》与《怪物猎人4》的白热化角逐，实现了网络联机这一突破的《怪物猎人4》在平信投票和网络投票方面都险胜《口袋妖怪 X・Y》。不过从两作口碑盈利双丰收的情况来看，也并没有所谓的胜负可言。而比较小众向的《重装机兵4 月光歌姬》和《真・女神转生IV》也依旧凭借自身独特的风格继续得到死忠的支持。这也说明3DS所构筑的这一包容力极强的平台也使得游戏在艺术性和商业性方面得到了较高的统一。

结束语

一年一度的TV GAME大赏就这样热闹地落下了帷幕，无论是依旧保持强劲势头的3DS还是渐入佳境的PSV都用它们的诚意之作陪伴着玩家们快乐地度过了2013年。在2014年中不仅会有《怪物猎人4G》、《灵魂献祭Delta》这样的共斗大作，也会有《Persona4 彻夜热舞》、《Persona Q》这样的突破性系列新作等在等待着大家。并且许多厂商会在2014年迎来品牌创立或热门系列作品诞生的重要周年纪念，届时也会有不少游戏厂商会借此机会开展一些大的动作。因此，在接下来的这一年相信玩家们的游戏生活依然也会充实美好，精彩不断！

2013年度TV GAME大赏活动中奖名单

玩家评选

一等奖 3名 次世代主机 任选一台





上海市	贡天裕
思茅市	肖策
西安市	杨默言

二等奖 6名 主流机种 任选一台

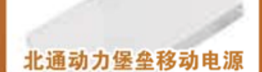


北京市	白硕博
四川市	苏照杰
广东市	黄志鸣
呼和浩特市	郭一尘
温州市	娄译伦
长春市	张巍

三等奖 50名 北通精美周边

周边列表如下，届时随机赠送。


北通 B810 蓝牙耳机


北通动力堡垒移动电源


北通猫头鹰蓝牙音箱

城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名
北京市	张楠	呼和浩特市	巴图	三门峡市	刘栋	永康市	杨剑
北京市	常晾	淮南市	武家畅	上海市	胡亮	张家港市	陈超
北京市	刘昊天	佳木斯市	高宁	上海市	陈少骏	漳州市	许泽海
郴州市	黄劼	江门市	周卓乐	深圳市	徐晓戎	长春市	苗书官
大同市	牛禹	晋中市	申奇	十堰市	马轶浩	长沙市	冯昀曦
福州市	温佳宝	克拉玛依市	高毅男	石嘴山市	孙瑶	肇庆市	袁日华
抚顺市	宋金晖	昆明市	王潇	唐山市	顾家磊	郑州市	刘明
阜新市	李典	拉萨市	塔青	天津市	刘陈浩森	重庆市	冯小楼
贵阳市	慕容昳雪	六盘水市	徐鹏志	通化市	张鹏	舟山市	周丁乾
桂林市	张宜献	南昌市	李鹏飞	武汉市	赖宇晨	资阳市	陈俊奇
哈尔滨市	佟硕	南通市	徐琳	西昌市	谢杭艺		
海口市	陈懿行	萍乡市	柳卿剑	西宁市	万本聪		
合肥市	赵钰	青岛市	吴兴楠	咸阳市	鱼淼		

参与奖 150名 精美礼品一份

城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名
安康市	雷强	海口市	蔡笃秀	内江市	罗宇轩	无锡市	史嘉欣
安宁市	唐诚	海门市	俞鹏飞	宁波市	陆杭天	吴忠市	杨天雨
安庆市	曹波	邯郸市	赵勇	盘锦市	张翔	梧州市	黎长华
安顺市	陈抒	合肥市	孙安石	平湖市	朱冰一	武汉市	袁雅婷
白城市	张力夫	河池市	陈子维	濮阳市	葛强	西安市	何松涛
蚌埠市	汤明飞	衡水市	曹岩	普洱市	鲍建孟	西安市	蔡智龙
包头市	张振华	衡阳市	龙倩	青岛市	刁朔	西安市	李一直
宝鸡市	徐亮	衡阳市	陈志华	青岛市	刘琪	西宁市	甘富欣
北京市	孔晓冬	呼和浩特市	乌兰图雅	瑞丽市	饶天柱	西宁市	黄刚
北京市	陈嘉橘	呼和浩特市	索尔太	三河市	杨洋	仙桃市	曹习哲
北京市	任逸	湖州市	蒋力扬	三明市	庄应森	襄樊市	徐航
北京市	倪浥尘	化州市	黄浩	厦门市	卞佳伟	宿州市	李明
北京市	张瑞伦	佳木斯市	李超	上海市	庄承	宣城市	王元
北京市	常诚	嘉兴市	梅栩剑	上海市	王浩	烟台市	程骋
北京市	刘晓雨	嘉峪关市	朵煜桐	上海市	陈梦蝶	延安市	王子尧
北京市	侯新亮	江阴市	甘正德	上海市	王靖	伊犁市	文强
北京市	苏敏	金华市	方太元	上海市	汪达淳	宜昌市	匡芷萱
北京市	张一宁	晋江市	许平南	上海市	张晓波	宜昌市	成汉威
毕节市	饶智	开封市	郭威	上海市	徐杰	银川市	高文文
昌邑市	贾卫东	昆明市	李知谦	上海市	王登宙	玉林市	黄毅华
郴州市	丁宇东	拉萨市	珠布	上饶市	周涛	湛江市	林秉翰
四川市	景学东	兰州市	郝园园	石家庄市	罗文武	湛江市	张锐
赤峰市	赵佳	连云港市	赵晓旭	石嘴山市	张旭强	漳州市	杨嘉豪
大连市	刘魁元	辽源市	齐跃	双鸭山市	刘凡宇	长春市	刘俊成
大庆市	李润泽	林芝县	郭豪贝	台州市	杨炽	长春市	赵阳
大石桥市	宁宇	临汾市	郭冬冬	太仓市	王筱伟	长治市	杨旭光
丹阳市	刘明阳	娄底市	张彦卓	太原市	胡阳	中山市	卢冠华
德阳市	张述懿	泸州市	林可	太原市	武波	中山市	唐忠浩
东营市	王彧扬	洛阳市	陆杨	唐山市	焦阳	重庆市	李卉阊
福州市	薛强	吕梁市	延啸天	天津市	陆晨	重庆市	陈爽
福州市	李俊	马鞍山市	陈东	天津市	梁梓涵	重庆市	杨浩楠
个旧市	孙浩睿	绵阳市	刘贤昊	天津市	李维	珠海市	王国光
广东市	谢尔康	南昌市	王祖星	铁岭市	胡海舟	珠海市	甘迪
广东市	陈琨	南昌市市	万朗	威海市	邢建斌	株洲市	刘立川
贵阳市	吴星宇	南京市	徐峰	乌海市	付融	株洲市	陶康平
贵阳市	曹敬泽	南宁市	张庆	乌鲁木齐市	蔡先荣	淄博市	倪江鹏
哈密市	任逸飞	南阳市	付志豪	乌苏市	李琦		
海口市	肖勇	内江市	李书文	无锡市	董宇清		

收集更为细致的游戏信息

新作研究

“乐园计划”在PSV上始动！



PSV	ACT	动作
出包王女Darkness 绝顶之战		
To LOVEる-とらぶる- ダークネス バトルエクスタシー		
Furyu	日版	预定2014年5月22日

日本漫画周刊《少年Jump》上的人气恋爱漫画《出包王女》，在一度迎来完结之后转战同社旗下月刊杂志《Jump Square》，更名为《出包王女Darkness》继续开始连载。而本作则是《Darkness》起航后的第一款相关改编游戏。然而恋爱题材作品改编为AVG乃是王道，本作却破天荒地以ACT的形式与FANS们见面，委实令人大吃一惊。

主人公结城梨斗某日在自宅中忽然感到一阵眩晕，清醒之后发现自己已经来到了异世界。此时寄住在梨斗家中的戴比路克星第三王女茉茉忽然出现，告知梨斗大家都被困在了这个异世界中，而她的姐姐菈菈则被异世界的怪物所掳走。为了救出菈菈，莉斗穿戴上茉茉所准备的装备，前往异世界的迷宫展开战斗。像这种忽然进入异世界的设定，可以完全无视原作的进度和伏线而展开原创剧情，算是非常讨巧的设定。不过本作的登场角色倒是紧跟漫画进度，原作中主要女性角色、包括涅梅西斯在内全部都会登场。

游戏的进展分为探索迷宫的动作部分和与女性角色展开交流的会话部分。迷宫探索中登场的怪兽均是原作中曾经出现的敌人，而梨斗则要驱使不同的武器与它们战斗。女性角色们似乎也会作为援护角色乱入战斗，不过详情目前尚不明朗。会话部分是玩家扮演的梨斗与女性角色们展开日常对话的部分，不仅可以推进剧情，还会因为会话中发生的女性角色相关事件而突入“TTT”（出包触摸时间）环节。在“TTT”中，玩家要通过触摸屏与背触板，触碰屏幕上的女性角色，而该角色也会因为玩家的触碰位置而给出不同的反应。

（文：白菜）


▲菈菈来袭！这小两口到底是什么情况！


▲会话部分的角色全部是3D绘制。会话当然也是全程语音。


▲可以从不同的角度触碰、并观察女孩子的反应！

企鹅木下贝克汉姆再出发！

3DS | TAB | 桌面・大富翁+卡片

企鹅的问题+爆胜 轮盘大战

ペンギンの问题+爆胜！ルーレットバトル！！

Alchemist | 日版 | 预定2014年3月13日

在月刊《Corocoro Comic》上连载了6年半之久的漫画《企鹅的问题》于2013年2月展开了全新的篇章，而3DS平台上的系列第二作也与漫画一样，将标题改为了《企鹅的问题+》。

本作不同于3DS上系列前作的ACT玩法，而是融合了《大富翁》和卡片游戏的要素。玩家在扮演企鹅木下贝克汉姆时，可以对其姓名、颜色、装备等做出改变，创造出独一无二的角色进行游戏。之后还需要挑选效果各异的卡片，构筑成自己的卡组，角色卡有稀有度、消耗值（COST）、等级和必杀等概念。平时在城镇中通过转轮盘的方式按指定步数移动，游戏的目标是集齐5把钥匙。一旦与其他玩家或是守卫遭遇就会触发战斗，玩家通过操纵下屏的角子机展开攻击、防御或必杀等行动。除了供单人游戏的故事模式外，本作还支持4人同乐，有协力和对战等不同玩法。 （文：苍穹）




▲武士和野人贝克汉姆，各种造型的企鹅是本作的一大卖点。



▲移动界面，不同格子上有宝箱、卡片、合成等效果。



▲战斗中上屏显示双方角色及HP，下屏则是角子机界面。

一趟地铁所引出的假想篇章！

PSV | AVG | 文字冒险・恋爱

黄金时代 光鲜记忆

ゴールデンタイム Vivid Memories

角川Games | 日版 | 预定2014年3月27日



人气轻小说《黄金时代》在2013年10月动画化，本作的人设及声优也都基于动画版制作，不过剧情是由原作者竹宫悠由子所监制的原创剧本，讲述了男主角在入学仪式结束后，选择了与原作不同的交通方式前往大学后所展开的假想篇章。游戏还原了真实的大学生活，玩家如果有在意的角色，可以了解其课程，然后选修同一课程来触发事件。在居酒屋中，会发生本作特有的“GT事件”：玩家需要在其他角色的对话中收集最多三个的关键词，当其他角色来征求主角的意见时，选择最能炒热气氛的关键词，事件就会继续；若是冷场，就会直接散伙各自回家。

游戏中预定收录三款迷你游戏，目前只公布了其中两款，分别是用热毛巾迎战茶道部部员、有着浓浓的《植物大战僵尸》的既视感的《茶道守卫者》，以及强制卷轴移动、不断击退来袭的各种三次元女性的《脑内战姬的剑闪》。

（文：虫无兮）



▲游戏中表示好感度的系统十分生动，发生重大事件后还会上演短剧。



▲AVG中必有的对话选项，同样得慎重选择。



▲小游戏中都存在着BOSS级的敌人，演出也相当华丽。

玩篮球的萝莉又和大家见面啦！



PSV	AVG	文字冒险
萝球部 秘密拍摄		
ロウきゅーぶ！ ないしょのシャッターチャンス		
角川Games	日版	预定2014年3月27日

继PSP平台的两作之后，《萝球部》的全新作品即将登陆PSV。本作是继承了系列第一作系统的全新作品，玩家将以育成为主，通过锻炼慧心学园女子篮球部六年级学生的技术，不断获得比赛的胜利。这次的故事发生在冬天，临近毕业的篮球部成员们接到了第二次篮球大赛的通知，于是众人决定前往南国的小岛进行毕业旅行兼合宿练习，男主角长谷川昴和他阿姨篁美星便成了这次旅行的监护人，担任起队伍训练以及拍摄毕业照的重任，最终的拍摄任务以及大赛结果会是什么样子呢？

本作的训练重新启用初代的系统，平时可以根据五人的站位及特点进行针对性地训练，进行比赛时更是可以指挥队员进行传球、过人、投篮等，大大增强比赛的代入感。除了比赛外，主人公昴还得担负起拍摄毕业照片的重任，美星阿姨甚至还会给出各种拍摄相关的课题，至于要不要按照要求来拍摄就是玩家自己的喜好了。不过玩家必须从每天的照片中选出“每日一枚”交给美星阿姨作为毕业照，想与谁搞好关系就果断按下快门为她拍照吧。（文：阿鲁）



▲游戏更换平台后，画面更加绚丽了。



▲随心所欲，训练萝莉。



▲在画面右上角有相机的时候就可以偷偷按下快门了。

在异国情调的架空国度中体验爱恨纠结吧！



PSP	AVG	文字冒险・恋爱
无法超越的红之花 大河编织未来		
越えざるは紅い花 大河は未来を紡ぐ		
Dramatic Create	日版	预定2014年3月20日

本作是于2012年9月在PC平台上发售的《无法超越的红之花》的移植作品。游戏讲述了在不治之症——“腐死”蔓延的某座大陆上女性急剧减少，在南方国度“鲁斯”中，有位名为娜拉的少女，她在年幼时目睹母亲被北方之国“纳斯拉”掳走，从而失去了惟一的至亲。多年后，娜拉作为国王一家的养女被收养，并即将被许配给兄长欧利，原本可以过上安宁生活的她却在大婚之日再度遇上了四处抢夺女性的“纳斯拉”的来袭，究竟她会选择归顺敌国还是奋起反抗呢？这就要交由玩家来选择了。原作中的配角“艾斯塔”在PSP版中成为了可攻略角色，并且本作中还追加了40张以上的事件CG，在结局后也有描写后续剧情的章节，游戏中还会出现PC版中没有的原创可攻略角色，内容可谓十分丰富。（文：库玛）



▲托亚为了不让本族的血脉断绝，遵循已故父王的遗言四处掠夺女性。



▲表面上看上去温文尔雅的诺鲁有时也会展现出十分冷血的一面。



▲被多名角色争夺的恋爱物语一定会让你心跳不已。

体验发掘化石的独特魅力！

3DS | RPG | 角色扮演
化石挖掘者 无限齿轮
カセキホリダー ムゲンギア
Nintendo | 日版 | 预定2014年2月27日

“《化石挖掘者》系列”登陆3DS平台的首作，借助机能的提升，系列一直以来强调的发掘、复原和战斗三大系统都将得到强化。

玩家在广阔的地图中展开探索时可以驾驶各种载具，载具上的各个部件，包括引擎、轮胎、雷达、电池等都可以自由进行改装，丰富的车型和配件是本作有别于以往的一大卖点。当雷达发现恐龙化石后，玩家就要着手进行开采，此时需利用触摸屏操作车辆搭载的钻头、铁锤等工具，在不破坏化石的前提下将其发掘出来，化石受到的损伤越小、苏醒后的恐龙能力越强。复活后的恐龙可以展开最多三对三的组队战，本作以3×3的方格表示战场，除了以往就有的特殊技、属性等元素外，车辆上搭载的“支援枪”能提供攻击力上升、防御力上升等强化效果，对战场上的恐龙展开援护。蓄满Boost槽后还能发动大威力的必杀技。

（文：苍穹）



▲小恐龙“伽吉罗”被复活后就一直跟在主人公的身边，成为他的好搭档。



▲驾驶着自己亲手改装的车辆纵情驰骋，遭遇恐龙便会进入战斗。


▲恐龙之间的激烈战斗更具魄力，战略性也成倍增长。

踏上充满未知的冒险之旅！



3DS | A·AVG | 动作冒险
哆啦A梦 新·野比的大魔境 贝克与5人探险队
ドラえもん 新・のび太の大魔境～ペコと5人の探検隊～
Furyu | 日版 | 预定2014年3月6日

《哆啦A梦》的最新剧场版《新·野比的大魔境 贝克与5人探险队》将于今年3月上映，3DS上也将同步推出游戏版。本作的剧情与电影保持一致，认为地球上还隐藏着秘境的野比展开了冒险，此时他遇到了一只名为贝克的小狗，在贝克的引领下，哆啦A梦一行人进入热带丛林的深处，这里竟然是一个只有狗的未知王国……

游戏中可以操作野比、静香等6名角色，“剧情模式”以任务的形式展开，玩家需要一边探索场景、一边完成各种任务，进而触发剧情并前往下一个场景。哆啦A梦的神奇道具是完成任务的关键，比如借助竹蜻蜓飞上断崖、用缩小灯把敌人变小等，本作有30种以上的道具可供选用。而在“挑战模式”中，玩家可以自由选择剧情模式里出现过的任务和迷你游戏，完成后能够获得作为收集要素的拼图碎片。

（文：苍穹）



▲《野比的大魔境》曾在1982年公映，这次新剧场版也会增加一些全新的剧情。



▲除了熟悉的老面孔外，小狗贝克也是可操作角色之一。



▲用空气炮攻击敌人，画面下方的应该就是敌人的血槽了。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练





游戏一品轩

收罗近期精品三线游戏

本来想乘着《最终幻想X HD版》怀下旧，但是却不再那么容易投入进去了。除了审美取向的变化，似乎现在习惯了手机碎片化的游戏后，自己很难划出大块时间去再玩一款以前玩过的游戏，而且现在对“著名手游公司SE”的印象越来越不好，或许以后越来越难见到一款能捏住玩家小心脏的《最终幻想》了。

推荐给 喜欢沙盒玩法的玩家·复古画风爱好者

PSV	泰拉瑞亚	
	Terraria	
505 Games	ACT	欧版

这几年流行的像素风格似乎让人有些审美疲劳了，不过本作却在玩复古画面噱头的同时保证了很高的质量。游戏原本在PC平台推出，是一款2D沙盒玩法的作品，看似粗糙的像素画却在道具、场景等细节刻画上下足了功夫。既然是沙盒玩法，游戏的自由度自然非常高，玩家需要自己搜集木材、石料、矿石等一切资源来改变和创造这个世界，合成系统具有较高的深度，不过游戏中没有提供明确的教程，只有靠自己一步步探索整个世界。个人觉得比较有意思的地方在于玩家打BOSS时可以充分发挥自己的想象力，比如用石头、土修建一些占有地形优势的战略平台，或者利用电路搭建一些高级机关来围捕敌人，如果觉得BOSS打起来困难甚至可以一走了之，做好充足的准备再来应战。此外，在战斗之余玩家也可以找些兔子、蝙蝠之类的小宠物养养，让游戏中的生活也变得充满乐趣。

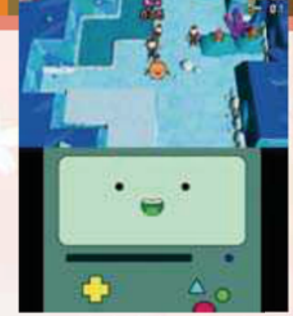


▲游戏画面看起来很有SFC的感觉。

推荐给 原动画的粉丝·迷宫探索爱好者

3DS	冒险时光 因为好奇所以探索迷宫	
	Adventure Time-Explore the Dungeon Because I DON'T KNOW!	
BNGI	AVG	欧版

本作是根据同名动画改编的一款探险游戏，玩家要前往皇家迷宫探索取得珍贵宝物，并把处于危机中的糖果王国拯救回来。游戏较好地保持了原动画疯癫的人物设定和搞笑画风，3D构造的迷宫看起来立体感十足，玩家在进入后需要小心翼翼地探索，不仅要躲避怪物的围攻寻找道路，也要对关键的收集部件多加留心。而游戏中最关键的还是寻找钥匙，它们往往藏在较隐秘的地方或由实力超群的怪物守护。游戏中的迷宫对于急性子的玩家来说可能会显得有些松散，这种层层递进的探索更强调玩家的自主性，四个主角的技能和行动方式各不相同，即使在同一个迷宫里行进也会感受到明显的区别，比如阿宝更擅长近身战斗，而长发女孩则能用飞行技巧避过一些看似无法逾越的深坑，通过网络，玩家更能与好友在迷宫中结伴同行互帮互助。此外，下屏的“卖萌君”也是一大亮点，它会根据玩家在游戏中的所处状况给出不同表情，即使是不开心的头像也让人觉得颇有趣味。喜欢迷宫探索的玩家不妨尝试一下本作。



▲一大波骷髅即将袭来。

推荐给 系列游戏的粉丝·想体验反派角色的玩家

PSV		
勇者别嚣张G		
勇者のくせになまいきだG		
SCE	SLG	日版

《勇者别嚣张》当年在PSP平台推出时引起了不小的轰动，之后跟风者不断，但该系列自身也在不断进化。虽说已经来到PSV平台，但厂商似乎并不想改变游戏那粗糙的像素风格。而本作的基本玩法并未改变，玩家需要通过挖掘布置迷宫，阻挡勇者的入侵，获胜后可以把勇者抓到挖掘场干活，而勇者苦工们会在工作中挖到魔物或道具，玩家可以通过这些物品来强化自己的军团，和现在流行的卡牌游戏一样，想合成出一只高等级的怪兽需要耗费无数的小魔物。由于课金大势所趋，本作也无法幸免，比如锄头的使用次数被分为了三个等级收费，矿工和怪物数量的上限也和玩家的消费息息相关，个人感受如果想纯免费玩本作会非常憋屈，总让人觉得游戏重心已经不再倾向于策略性，小C作为该系列的老玩家觉得非常不适应。此外，本作还支持最大四人的联机模式，玩家之间互相配合挑战颇有乐趣。


▲勇者组团也还是逃脱不了天罗地网。

推荐给 原动画的粉丝·喜欢卡通风格的玩家

3DS		
小女巫碧碧2		
Bibi Blocksberg Das grosse Hexenbesen Rennen 2		
Kiddinx	RAC	欧版

《小女巫碧碧》是德国一部家喻户晓的动画片，曾被改编为多部电影，而本作则是以原作为基础制作的一款竞速类游戏。以竞速作为游戏核心，那么丰富的载具自然是必不可少的，而本作的载具就是各式各样的扫帚，如果不是因为接触了本作，我还真的很难见识到这么多奇怪的扫帚。在手感和画面上本作还算不错，原动画清新的风格得到了还原，或许是太过于注重环境的营造，让游戏的赛道设计有些迷糊，比如其中有一关是城镇赛道，能走的其实只有两条主干道，但是在视线中经常会有一些广场、巷道对玩家造成误导，往往需要玩个两三次才能让玩家搞懂赛道的玄机。除了一般模式，游戏中的限时赛和奖杯赛也值得一玩，寻找一些巧妙的捷径会让人颇有成就感，不过就整体素质而言，专业的竞速游戏爱好者可能会不太感冒。


▲游戏中的场景还是挺丰富的。

推荐给 喜欢恋爱AVG的女性玩家·对阿拉伯风情感兴趣的玩家

PSP		
阿拉伯疑云		
アラビアンズ ダウト		
Quinrose	AVG	日版

本作是Quinrose推出的人气恋爱AVG《迷失阿拉伯》的续作，这次的故事依旧是以女主角和国王老爸吵架为开端，不过这次不告而别的却是国王，女主角被迫作为王位代理人开始了不一样的生活。游戏的画面延续了前作的画风，不少宫殿场景有直接套用以往资源的嫌疑。相比以往，野外冒险内容少了很多，整体的重心更倾向于后宫，基本上就是在书斋、执务室等地方发展剧情。而游戏中要俘获帅哥的心不仅要投其所好，并且和他们一起完成的任务越多，相互好感度提升的机会也越多，找宝石、拼图等小游戏的完成度直接与男神的好感挂钩。不过本作小游戏的画面质量和文字冒险部分有着天差地别，略有违和感。此外，本作收录的特典似乎不多，但CG、场景等内容的素质还是有所保证。总的来说，本作特色鲜明，充满异域风情的画面和音乐给人耳目一新的感觉，恋爱文字冒险游戏爱好者值得一试。



▲游戏场景设定充满了浓厚的中东味。

文 苍穹 美编 sienna

卡片类游戏《龙珠英雄 终极任务》在去年2月移植3DS平台，而PSV玩家们则在今年初盼来了久违的“《龙珠Z》系列”最新作。作为乱战型ACT，强调联机的《Z之战》非常适合掌机平台。下面就通过攻略来看看本作究竟有哪些可玩之处。





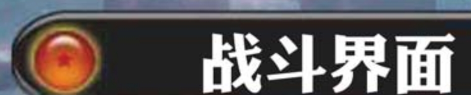
龙珠Z Z之战

ドラゴンボール Z BATTLE OF Z

PSV		动作·对战 ACT
BNGI	日版	
2014年1月23日	1～8人	
6480日元	对应PSV TV/交叉存档	

系统篇





战斗界面



①元气槽
②剩余Retry次数&当前作战方针
③我方同伴状况
④变更作战方针
⑤玩家操控角色状况
⑥触摸操作区域1～4
⑦任务剩余时间
⑧敌方体力情况
⑨战场雷达

角色头像边的绿色和蓝色槽分别代表体力（HP）和气力（SP）。HP降为0后角色会倒地并进入倒计时，如果没有得到同伴的及时救起就会撤退，Retry次数减1并重新投入战斗，一旦我方Retry次数耗尽且又有人撤退便会宣告Game Over。发动得意技或必杀技需要消耗SP，SP的上限会随屏幕上方元气槽的积蓄逐渐提升，当玩家操控的角色SP槽右下的绿点亮起时，就表明气力足以发动必杀技。

操作一览

按键	功能
左摇杆	通常移动/（配合□或×键）冲刺移动
右摇杆	（非锁定时）视角转动/（锁定时）切换锁定对象
方向键	变更作战方针
△	格斗攻击/（锁定同伴时）斗魂复苏
○	气弹攻击/（锁定同伴时）能量分享
□	上升
×	下降
L	防御/（配合左摇杆）闪避
R	锁定/解除锁定
L+△	发动强袭冲击/（锁定同伴时）超级斗魂复苏
L+○	发动炸裂火花/（锁定同伴时）超级能量分享

按键	功能
L+□	得意技A
L+×	得意技B
L+□+×	发动极限蓄力
△+○	必杀技/（极限蓄力完成后）极限技
Select	输入指令
Start	暂停菜单
触摸屏1区	得意技A
触摸屏2区	多人模式中领队对敌人进行标注
触摸屏3区	得意技B
触摸屏4区	锁定我方角色

作战方针

通过方向键玩家可以改变AI同伴的作战方针，4种指令如下。

全力进攻（↑）：同伴会积极使用得意技和必杀技。

集中攻击（→）：同伴会攻击玩家当前锁定的目标，便于展开流星连锁、同步突袭等连携动作。

专心守备（↓）：同伴会专心防御并展开支援行动，适合在敌方攻势凌厉的时候使用。

交给我了（←）：同伴不会攻击玩家当前锁定的目标。



动作说明

格斗和气弹攻击是最基本的攻击动作，不会消耗SP。连打△键角色会自动展开连续攻击，“格斗型”角色的最后一下攻击带有崩防效果；按下○键的气弹攻击可以命中远处的敌人，而“气弹型”角色还可以连续发波。角色处在待机或移动状态都能回复SP，而我方攻击命中或是防御敌人攻击时也能积蓄SP。

得意技&必杀技

每名角色都有两招得意技和一招必杀技，效果也各不相同，具体可以在角色选择界面按△键查看。

得意技除了按L+□/×键发动外，也可以通过触摸区域1、3的快捷操作来施放；必杀技则要在SP上限提升且SP充足时才能按○+△键发动，威力强大的必杀技往往都有一个较长的准备动作，故要尽量在敌人处于硬直状态时出招才能确保命中。得意技和必杀技都需要消耗SP，注意如果角色SP槽耗尽会陷入一个长时间的硬直状态，很容易遭到猛烈的攻击。



炸裂火花&强袭冲击

这两招算是所有角色共通的固定技，且皆需要消耗SP。按L+○键发动的“炸裂火花（ブラストスパ–ク）”是大威力的气弹攻击，具体动作和效果根据角色有所差异，比如一些人是连续发波，一些人是则是射出激光。

按L+△键发动的“强袭冲击（ストライクインパクト）”是格斗攻击，建议在近身一套格斗连招命中的最后施放，强袭冲击命中敌人后带有极强的吹飞效果，在敌人被打飞的过程中，根据画面提示按△键，成功后玩家所操作的角色就会瞬移到敌人身后展开追击。



流星连锁&同步突袭

两种与同伴展开连携的动作。“流星连锁（メテオチェイン）”是强袭冲击的派生，当敌人在吹飞的过程中被玩家成功追击，画面上会出现“1 CHAIN”字样，此时附近的同伴就可以展开后续连锁，每人

最多只能追击一次，达到4连即为“MAX CHAIN”。如果吹飞过程中敌人落地或是撞到无法破坏的场景，连锁就会中断。

红色锁定框周围的蓝色三角形表明我方有几名角色锁定当前敌人，当玩家与同伴锁定同一名敌人，并配合时机按下△键进行格斗时，就能发动多人一起攻击的“同步突袭（シンクロラッシュ）”，画面上出现“SYNCHRO”字样，几人参与数字就为几。在与同伴一起近身与敌人展开肉搏时，连打按键发动同步突袭的几率很高。



能量分享&斗魂复苏



利用触摸屏4区玩家可以锁定我方同伴，按○键可通过“能量分享（エナジ-シェア）”补充同伴的SP，且玩家自身的SP并不会消耗。“支援型”角色特有L+○键的“超级能量分享（ハイパ-エナジ-シェア）”，可以为同伴补充大量SP，但自身需要消耗SP。

一旦同伴被击倒，画面左侧的头像上会出现“Knock Down！”字样并开始10秒倒数，在倒计时期间锁定同伴并靠近，按下△键可以发动“斗魂复苏（リバイブソウル）”令其再起，被救援方能回复少量HP，救援一方也无需消耗SP。“支援型”角色特有L+△键的“超级斗魂复苏（ハイパ-リバイブソウル）”，被救援方回复的HP更多，但救援一方会消耗自身SP。一旦在限制时间内没能成功救起同伴，就要消耗全队的Retry次数了。

元气槽&极限技



画面正上方的元气槽是全队共有的，当我方展开以下动作时都能积蓄极限槽：①通常攻击或必杀技命中——微量增加；②得意技成功、发动能量分享——少量增加；③斗魂复苏成功、发动同步突袭——中量增加；④发动流星连锁——大量增加（连锁次数越多增加量越大）。元气槽每积累一定量，都能让全员SP上限提升并回满SP，这也是发动必杀技的前提条件。

除此之外，元气槽还有两个作用：①在任务中达成“特殊奖励条件”，过关前会出现“元气要请（GENKI REQUEST）”（个别关卡例外），需在20秒内连点○键输送元气，最后能将元气槽兑换成PP值；②在任务45开启极限技系统后，用拥有极限技的角色装备着特殊道具卡——极限玉，在有BOSS级敌人（名字边有★图标）出现的关卡中，就可以发动极限技。

极限技的具体操作为，在元气槽蓄满的情况下按L+□+×键进行极限蓄力，此阶段连打○键可以消耗自身SP加快蓄力，等上方的元气槽完整变色后就可以按○+△发动了。注意，蓄力过程中是无法移动或防御的，若在此过程中被击倒蓄力便会失败。

模式介绍

单人任务模式（Single Mission）：相当于剧情模式，供单人游玩。

多人任务模式（Multi Mission）：初期不可

选，在完成任务03后开启，可以本地或在线联机，供最多4人共同游玩剧情模式（极少数关卡不可选）。

组队战斗模式（Team Battle）：初期不可选，在完成任务04后开启，可以本地或在线联机，供最多8人展开多种对抗玩法。玩法包括——①生存战（ノ–マルバトル），将对方的Retry次数减为0便算胜利；②抢分战（スコアバトル），击倒对手能得到一定分数，限制时间内分数高的一方胜利；③龙珠争夺战（ドラゴンボ–ル争夺战），收集散落的龙珠，攻击敌人能将其得到的龙珠打散，先集齐7颗龙珠或时间结束时龙珠多的一方胜利；④大乱战（バトルロイヤル），惟一没有分组概念的玩法，击倒其他玩家就能得到一定分数，时间结束时分数最高的3人分别得到金、银、铜牌。

其他内容（Extra）：可确认邀请函，备份存档，调整音量、按键设置等功能。



人物说明

角色类型



加上3名DLC人物，本作的可操作角色达到70名，大部分都需要完成任务并达成较高评价才能解锁。根据战斗特性分为以下4种类型，部分角色同时拥有两种类型。

格斗型：擅长近距离战斗，格斗攻击的突进距离长，且连续格斗攻击的最后一下带有崩防效果。格斗命中时回复的SP更多。

气弹型：擅长远距离战斗，可以连续发射气弹，在“对波”时有利，且气弹的飞行速度和诱导性能更出色。气弹命中时回复的SP更多。

支援型：擅长对同伴展开支援，可以使用超级能量分享和超级斗魂复苏，对HP和SP的回复量更大。待机或防御成功时回复的SP更多。

妨害型：擅长妨碍对方的行动，气弹攻击的速度下降但追尾性能提高，且命中后更容易让目标硬直。当对方发射回复同伴HP或SP的能量弹时可予以夺取。通常移动或受到攻击时回复的SP更多。

角色能力



①角色的6项基础能力数值：“气力”影响SP回复速度，“速度”影响移动快慢，“体力”影响HP最大值，“格斗”影响格斗系招式的威力，“气弹”影响气弹系招式的威力，最后一项“特性”值越高，角色所属类型的特有效果越突出，必杀技的威力越大。

②角色的HP和战斗力，战斗力即6围数值之和。

③当前装备的强化卡片和道具。

④人物介绍和Retry次数，较弱的角色Retry次数更多。

⑤得意技和必杀技介绍，搭档等级（パ–トナ–ランク）影响该角色作为同伴时的AI，等级越高越听从玩家的调遣，越会主动救助同伴。



卡片&道具



对角色按△键选择“カスタマイズ”可以用卡片或道具对其进行强化。卡片是装备品，除了提升6项基础能力的强化卡外，还有一类技能卡，可以追加各种特殊效果，诸如提升经验值、稀有卡出现率提升等。最下方的道具栏可供携带一种道具在战斗中发挥功效，但道具是消耗品，战斗结束后就会消失。注意，AI同伴即使装备技能卡或道具也无法生效，只会受到强化卡的影响。

卡片系统在完成任务01后开放，玩家可在“CARD COLLECTION”中查看已得到的卡片，过关时系统会根据玩家的评价给与数量不等的卡片，此外也可以在“PREMIUM COLLECTION”中花费PP购买；道具系统在完成任务02后开放，玩家可在“ITEM COLLECTION”中查看当前解锁的道具和持有数量，也可以在此花费DP购入道具，但部分道具只能在“PREMIUM COLLECTION”中花费DP购买。

PP与DP

这是本作的两种货币，DP（DragonBall Point）在完成关卡时得到，用于在“ITEM COLLECTION”中购买道具；PP（Premium Point）在“元气要请（GENKI REQUEST）”中，根据输送的元气量得到，用于在“PREMIUM COLLECTION”中购物。“ITEM COLLECTION”和“PREMIUM COLLECTION”的商品列表会随着玩家完成任务逐渐解锁，后者最上方一排4个商品会每周更新，前三个是都7星级的超稀有卡，最后一个则是花费500PP进行随机抽奖，能抽到卡片或道具，在游戏初期不妨多多利用。

过关评价



过关时系统会根据玩家的表现进行结算，计分具体包括4个方面：“过关分数”由残余时间、残余Retry次数和残余HP决定；“战斗分数”与击倒的敌人和数量有关；“连携奖励”则与战斗中发动流星连锁、斗魂复苏和能量分享的次数以及连锁击倒敌人的数量有关；每关中都有1～3个不等的特殊条件，达成后就能获得高额的“特殊奖励”，这也是打出高评价的关键。

根据玩家获得的分数，评价分为E、D、C、B、A、S、SS共7个级别，评价越高，过关时得到的卡片越多，角色获得的经验值也越多，大部分角色的解锁也与评价挂钩。如果玩家成功发动极限技过关，评价会强制变为“Z”，得到的DP翻倍，但是需消耗一个道具“极限玉”。



任务篇



全任务一览



后文攻略以任务模式为主。本作关卡按时间线推进，从左到右分为Z战士路线、反派路线和特殊时代（多是剧场版剧情或原创关卡），不同时代、路线上的可选角色不同（完成任务39后可解除选人的时代、阵营限制）。玩家在第一次游戏时不用太苛求评价，以过关为优先，部分难点关卡等以后有更强的角色和更高级别的卡片后会容易得多，实在“卡关”也可以通过联机模式寻求帮助。下面先给出任务模式全部60个关卡的资料，部分关卡的特殊奖励条件是相互冲突的，玩家可以根据完成的难易度自行取舍。

序号	任务名称	难度	限制时间	过关条件	特殊奖励条件
01	战いの开幕け!	★☆☆☆☆	10分钟	敌全灭	击倒全部的栽培マン
02	赖むぜ相棒！谜の敌出现！？	★☆☆☆☆	10分钟	敌全灭	由悟空击倒ラディッツ
03	地狱の特训	★☆☆☆☆	10分钟	击倒ピッコロ	击倒ピッコロ
04	ふるえる大地！恐るべきサイヤ人！！	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	最后击倒ナッパ
05	追い诘められたナッパ	★★★☆☆	10分钟	击倒ナッパ	击倒ベジ-タ
06	动き始めた帝王	★★★★☆	15分钟	击倒ベジ-タ	不Retry获得胜利
07	共通の大敌	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	由ラディッツ击倒悟空
08	地球を守る战士たち	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	达成MAX连锁一次以上
09	孙悟空の静かな怒り	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	由ベジ-タ击倒悟空
10	野兽の咆哮	★★★★☆	10分钟	击倒大猿悟饭	将大猿悟饭至少2个部位的HP削减为0
11	暗云うずまくナメック星	★☆☆☆☆	10分钟	敌全灭	①达成MAX连锁两次以上；②2分30秒内获得胜利
12	超能力&超インファイト	★★☆☆☆	10分钟	击倒ギニュ-特战队	①击倒12名フリ-ザ军兵士；②1分钟内击倒グルド
13	赤いマグマと青いハリケ-ン	★★☆☆☆	10分钟	击倒ギニュ-特战队	①由悟空击倒バ-タ；②击倒バ-タ和ジ-ス
14	ギニュ-队长おでまし！！	★★★☆☆	10分钟	击倒ギニュ-特战队	①击倒6名フリ-ザ军兵士；②最后击倒ギニュ-
15	フリ-ザ超变身！！	★★★☆☆	20分钟	敌全灭	①由ベジ-タ击倒フリ-ザ 第一形态；②不Retry获得胜利
16	地狱以上の恐怖がはじまる	★★★★☆	3分钟	击倒フリ-ザ，或经过3分钟	①将フリ-ザ的HP削减到50%以下；②达成25 HIT以上；③击倒フリ-ザ
17	消え去るナメック星と希望	★★★★☆	5分钟	5分钟内击倒フリ-ザ	①由超サイヤ人 孙悟空击倒フリ-ザ；②3分钟内获得胜利
18	惊异的な复活パワ-	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	①击倒孙悟饭（幼年期）4次；②击倒ベジ-タ5次；③击倒孙悟空6次
19	传说の超サイヤ人	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①击倒超サイヤ人 孙悟空；②由フリ-ザ 最终形态击倒クリリン
20	怒りの孙悟空	★★★★☆	10分钟	击倒超サイヤ人孙悟空	①由フルパワ-フリ-ザ击倒孙悟空；②3分钟内获得胜利
21	未来からきた超サイヤ人	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	①达成MAX连锁两次以上；②1分钟内击倒トランクス（剑）
22	レッドリボン军の恨み!	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①2分钟内击倒人造人间19号；②击倒ドクタ-・ゲロ
23	目觉めた17号、18号	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	①2分钟内击倒人造人间17号；②由超サイヤ人ベジ-タ击倒人造人间18号
24	谜の怪物、ついに出现！！	★★★☆☆	3分钟	击倒セル，或经过3分钟	①达成MAX连锁两次以上；②击倒セル 第一形态
25	忍び寄るセル！！完全体への序曲	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①由超サイヤ人 孙悟空击倒人造人间16号；②击倒セル 第二形态；③2分钟内击倒セル 完全体
26	パ-フェクトボディ	★★★★☆	15分钟	敌全灭	①达成30 HIT以上；②1分钟内击倒6名セルジュニア；③不Retry获得胜利
27	もうひとつの结末	★★★★☆	10分钟	歼灭人造人	①由トランクス击倒人造人间17号；②由トランクス击倒人造人间18号；③由トランクス击倒セル

序号	任务名称	难度	限制时间	过关条件	特殊奖励条件
28	Z战士の追迹	★★☆☆☆	10分钟	敌全灭	①最先击倒ピッコロ；②由ドクター・ゲロ击倒ヤムチャ
29	稳やかで纯粋なる悪	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①孙悟空在场时击倒超サイヤ人 ベジータ；②1分钟内击倒ピッコロ和悟饭
30	史上最大の亲子喧哗	★★★☆☆	10分钟	击倒セル	①由人造人间16号击倒セル 第二形态；②击倒ベジータ；③不击倒トランクス的前提下获得胜利
31	悟空を超えた战士	★★★★☆	15分钟	敌全灭	①由セル 完全体击倒人造人间16号；②击倒超サイヤ人2 孙悟饭（少年期）；③1分钟内令超サイヤ人 孙悟空认输
32	ダーブラ登场！！	★★★☆☆	10分钟	击倒ダーブラ	①2分钟内击倒ダーブラ；②达成30 HIT以上
33	こいつが魔人ブウ！？	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①击倒魔人ベジータ；②击倒魔王ダーブラ；③击倒魔人ベジータ与魔王ダーブラ
34	ブウブウ魔人ファーム	★★★★☆	10分钟	敌全灭	①3分钟内击倒8名魔人ブウ（善）；②由アルティメット悟饭击倒魔人ブウ（恶）
35	袭来！！纯粋の魔人ブウ	★★★★★	10分钟	击倒魔人ブウ	①达成MAX连锁一次以上；②4分钟内击倒魔人ブウ（纯粹）；③不Retry获得胜利
36	限界！！超サイヤ人3	★★★☆☆	3分钟	击倒超サイヤ人孙悟空，或经过3分钟	①将超サイヤ人3 孙悟空的HP削减到50%以下；②击倒超サイヤ人3 孙悟空
37	合体超人诞生！！ その名はゴテンクス	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①达成MAX连锁两次以上；②1分钟内击倒超サイヤ人3 ゴテンクス
38	孙悟饭の大逆袭！！	★★★★☆	10分钟	敌全灭	①3分钟内获得胜利；②最后击倒アルティメット悟饭
39	全宇宙を赌けた大决战	★★★★★	10分钟	敌全灭	①达成30 HIT以上；②2分钟内击倒超サイヤ人3 孙悟空
40	困った大丰作	★★★☆☆	20分钟	敌全灭	①击倒栽培マン（金）；②由ベジータ击倒栽培マン（黑）；③由ヤムチャ击倒栽培マン（黑）
41	结集サイヤ人部队	★★★☆☆	10分钟	敌全灭	①最后击倒ベジータ；②5分钟内获得胜利
42	反逆のフリーザ军兵士	★★★☆☆	20分钟	敌全灭	①击倒77名フリーザ军兵士；②12分钟内获得胜利；③由フリーザ击倒フリーザ军兵士（黑）
43	最强ギニュー特战队	★★★★☆	10分钟	歼灭ギニュー特战队	①达成MAX连锁两次以上；②最后击倒ギニュー；③不Retry获得胜利
44	侵略の战士バーダック	★★★★☆	10分钟	击倒バーダック	①1分钟内击倒全部的栽培マン（赤）；②由フリーザ 第一形态击倒バーダック；③将大猿バーダック全部部位的HP削减为0
45	起死回生の元气玉	★★★☆☆	10分钟	用极限技击倒フリーザ	以极限技获得胜利
46	复仇のクウラ	★★★☆☆	10分钟	击倒クウラ	①由超サイヤ人 孙悟空击倒クウラ；②不击倒任一フリーザ军兵士的前提下击倒クウラ
47	真の最终形态	★★★★☆	10分钟	击倒クウラ 最终形态	①击倒13名フリーザ军兵士；②达成MAX连锁两次以上
48	超科学の结集！ビッグゲテスター	★★★★★	10分钟	击倒メタルクウラ・コア	①击倒5名メタルクウラ；②4分钟内获得胜利
49	暴虐の超サイヤ人ブロリー	★★★★☆	10分钟	击倒ブロリー	①击倒27名栽培マン；②3分钟内击倒传说の超サイヤ人 ブロリー
50	幻魔人ヒルデガーン复活！！	★★★★★	10分钟	击倒ヒルデガーン	①将ヒルデガーン全部部位的HP削减为0各一次；②不Retry获得胜利
51	气高いサイヤ人の血	★★★★★	20分钟	敌全灭	①达成MAX连锁两次以上；②5分钟内获得胜利
52	宇宙最强の一族	★★★★★	20分钟	敌全灭	①30秒内击倒フリーザ军兵士；②由超サイヤ人孙悟空击倒クウラ
53	ドクター・ゲロの杰作全集	★★★★★	20分钟	敌全灭	①由ヤムチャ击倒ドクター・ゲロ；②达成25 HIT以上；③2分钟内击倒人造人间16号
54	恐怖の魔人军团	★★★★★	20分钟	敌全灭	①1分钟内击倒魔王ダーブラ；②由超サイヤ人2孙悟空击倒魔人ベジータ；③7分钟内获得胜利
55	手を结んだ强敌たち	★★★★★	20分钟	敌全灭	①由孙悟空击倒ベジータ；②达成MAX连锁三次以上；③不Retry获得胜利
56	对决 ベジータファミリー	★★★★★	20分钟	敌全灭	①由孙悟天击倒トランクス（幼年期）；②4分钟内击倒所有的ベジータ
57	悟空一家 大集合	★★★★★	20分钟	敌全灭	①30秒内击倒ラディッツ；②5分钟内击倒10名敌人
58	幻の天下一武道会	★★★★★	5分钟	敌全灭，或经过5分钟	①击倒50名敌人；②击倒100名敌人；③击倒150名敌人
59	破坏神の试练	★★★★★	40分钟	敌全灭	①3分钟内击倒ヒルデガーン；②由超サイヤ人ゴッド孙悟空击倒破坏神ビルス；③不Retry获得胜利
60	究极战士ベジットの挑战状	★★★★★	60分钟	击倒超サイヤ人ベジット	①达成30 HIT以上；②达成MAX连锁四次以上；③击倒スーパーベジット

难点关卡讲解

后文按照序号顺序，对部分难度较高、或是比较特殊的关卡进行讲解，助玩家们顺利过关并打出较高评价。首先介绍一下常见的几种特殊奖励的打法。

由××击倒××：一般由玩家来操纵条件所指定的角色即可，如果怕被AI同伴“补刀”的话可以把4个人都选为同一名角色，这样由谁击倒都能获得奖励了。

达成MAX连锁：单机模式中AI同伴是否展开追击有一定运气成分，首先同伴的等级要高才会积极与玩家配合，其次选择“集中攻击”作战方针也能有效提高同伴的追击率。

达成XX HIT：操控“气弹型”角色比较容易达成，首先近身展开格斗攻击，在最后一下发动强袭冲击将目标击飞，在其飞行过程中连续发波以快速提升连击数。

不Retry获得胜利：除了要尽量强化出场角色的体力外，同伴的等级也要高，这样AI才会积极展开援护。选用孙悟饭（少年期）、人造人18号这类支援型角色能够有效保证HP的回复。角色身上也可以装备“仙豆”系道具以防万一。

X分钟内击倒××或获得胜利：派出强力的攻击型全色并展开强攻，必要时花钱买道具辅助，比如满SP状态出场的“パンの手纸”，3分钟内提升攻击力的强化道具等。



Mission 06
动き始めた帝王

前期多用流星连锁来提升元气槽，为后半段的战斗做好铺垫。击倒贝吉塔后他会变身成为巨猿，这也是首次与大型敌人交战。巨猿除了本体外，头、左腕、右腕、双脚都有HP槽，击破任一部位都能让它陷入一段较长时间的硬直状态。巨猿口部喷射的激光威力非常大，建议尽量从侧面或背后展开攻击，以悟空为例，先用界王拳强攻近身，打几下就果断后撤，然后再策动下一波攻势。战斗中要保持移动，只顾一味猛攻很容易被打飞，一旦被抓住则要连打按键挣脱，否则会持续伤血。当其发怒进入赤热化状态后攻击频率和威力都会大幅提升，建议拉开距离用气弹攻击远程骚扰。BOSS喷吐激光或陷入硬直时就是我方发动必杀技的最佳时机。



Mission 15
フリーザ超変身！！

与原作一样是一场漫长而又艰苦的战斗，每击倒弗利萨一次他都会变身并强化战斗力，共要面对三种形态。根据特殊奖励条件，此战玩家选用贝吉塔，同伴带上悟饭和小林做援护。面对弗利萨第一形态的战斗压力不算太大，但要小心其释放的念力波能穿透障碍物且无法防御，一旦命中就会被束缚住动弹不得；第二形态以格斗攻击为主，头顶冲撞攻击距离远、带崩防效果且伤害极高，必杀攻击也是近身型的，故在远距离用气弹与其纠缠会相对安全些，避无可避时就用必杀技应对；第三形态的弗利萨改用气弹攻击，虽然贝吉塔的气弹也很强，但切勿执着于对波，因为对方有一招是收集并反射气弹，眼看他做出架势就不要放波了，此阶段多以格斗和气弹相结合展开攻势。



Mission 16
地狱以上の恐怖がはじまる

第一次打本关时建议只以过关为目的，即撑过3分钟，下达“专心守备”的指令后自己绕着场地与弗利萨兜圈子即可，待顺利解锁超赛亚人的悟空并积攒一些好卡后再来挑战特殊奖励。虽然开场时我方全体的HP就强制减半，但想3分钟内击倒弗利萨得尽派攻击手出战，甚至可以不惜带上SP全满的道具“パンの手纸”，以求尽早发动必杀技。用贝吉塔L+□键连打的方式可以连续快速发波，在流星连锁中轻松达成25连击的条件。弗利萨受到一定的攻击就会瞬移，能否缠住他保持火力输出是击倒的关键。不过只要战斗过程中表现得够出色，仅完成前两个奖励条件也是有机会获得SS评价的。



Mission 18
惊异的な复活パワー



非常有特色的一关，虽然系统只标着2★难度，但难度完全凭玩家自己掌握。根据剧情对方只剩下5粒仙豆，即可供角色复活5次，而三位赛亚人每复活一次战斗力都会上升一级。想要轻松过关可以认准小林穷追猛打，他复活后不会有任何能力上的变化。想要达成奖励条件就得顶着赛亚人的种族天赋硬拼了，敌人会越来越强。三个特殊奖励相互冲突，分数逐级提高，而击倒孙悟空5次后战斗的难度也非常高。

Mission 19
传说の超サイヤ人

同样是难度可以凭玩家的打法自由调整的关卡。除了战斗初期的三位对手外，击倒敌人后孙悟饭（幼年期）、短笛还会依次赶来增援。本关的特殊事件是当着孙悟空的面击倒小林，这会令其发怒从而变成超赛亚人。想轻松过关无疑是优先击倒悟空，反之想要冲击SS评价则要把悟空留在最后。用弗利萨的最终形态作战时，先以L+×键束缚住敌人，然后以L+□键的得意技攻击可以造成重创，另外这招激光还能通过按住□键的方式进行多重锁定，同时攻击多名目标，非常好用。



Mission 24
谜の怪物、ついに出现！！

关卡本身难度不高，若以击破沙鲁为目标的话最好带上防太阳拳的道具“龟仙人のサングラス”，免得我方的攻击总是被打断。由于场景中高楼林立，沙鲁的回避动作频繁，对格斗型角色较为不利，推荐用气弹型角色猛攻，在视线受阻时还可以连楼房一起轰碎。



Mission 25
忍び寄るセル！！完全体への序曲

敌人在本关的登场顺序如下：击倒人造人16号和17号后18号出现，18号的HP不足50%或登场后1分钟，第二形态的沙鲁出场，此时若击倒18号沙鲁便会进化成为完全体。由于第二个特殊条件“击倒第二形态沙鲁”的分值高达15万，玩家无需跟完全体的沙鲁硬拼。超赛亚人孙悟空的两招得意技都非常强力，成功近身后以格斗展开连续攻击，最后以L+×收尾，整套连技的伤害惊人。18号登场后下达“专心守备”的指令并全体后撤，静待1分钟过去沙鲁出现，他会专心攻击18号，玩家方面只需尽快将其击倒就能拿到SS评价。



Mission 26
パーフェクトボディ



难度极高的一场战斗，初期的6个小沙鲁就非常难缠且场面比较混乱，故一开始就需火力全开，尽快减少敌人的数量。把沙鲁逼下场后再通过流星连锁来提升连击数和元气槽。注意沙鲁完全体的得意技和必杀技都是近距离广范围的黑色屏障，一旦看到他蜷成一团就要全速后撤，建议把战术调整成“专心守备”，以免AI同伴同时被必杀技轰倒，玩家来不及救援导致满盘皆输。最后的完美沙鲁辅一登场就会释放超大威力的冲击波，而且战斗期间放必杀的频率很高，一出手就基本会有人倒地，一定要及时闪避和救援，战前也最好携带“仙豆”类道具以防万一。

Mission 31
悟空を超えた战士

类似弗利萨迎战悟空的那场战斗，玩家可以自主选择是否触发悟饭变身超赛亚人2的剧情。开场后悟饭是不会行动的，集中火力攻击孙悟空，将其血量削减到30%他就会投降。第二波敌人包括悟饭、贝吉塔、特兰克斯和人造人16号。想轻松过关就优先干掉悟饭，反之则把16号留到倒数第二个击破。超2状态的悟饭非常强悍，战斗的整体难度与任务26相近。





Mission 35
袭来！！纯粹の魔人ブウ

魔人布欧（纯粹）身兼格斗、妨害两种类型，有时我方的回复能量球会被他截获，非常麻烦。其格斗威力极强，两招得意技分别是瞬间移动和伸长手臂将对方拉到身前，都能发动出其不意的攻击。战斗初期在广阔的地域展开，此阶段我方要争取达成1次MAX连锁的奖励条件，因为当其受到一定程度的伤害后就会转移到狭窄的山间，不利于我方的连锁。布欧的血槽降至75%、50%、25%时都必定会发动超级冲击波，发招前有明显的语音提示，我方的站位切勿密集，否则会被直接秒掉。主攻人选推荐魔人贝吉塔，L+□拳拳到肉，可以作为有效的输出。



Mission 37
合体超人诞生！！その名はゴテンクス



战斗分为几个阶段，要依次与悟天和特兰克斯、超赛亚人悟天和特兰克斯、悟天克斯、超赛亚人悟天克斯交手，这些对于目前玩家的实力而言都没有任何难度。最后悟天克斯变身超赛亚人3状态时难度开始陡增，短笛也会登场援护。初期想要在1分钟内强攻干掉悟天克斯较有难度，还是建议先集中火力解决短笛，再专心与超赛亚人3战斗。悟天克斯放出的甜甜圈状能量环会让我方无法移动并持续伤血，超3状态下甜甜圈的数量还会增加，此招不能防御，不过举手的准备动作较为明显，且飞行速度不快，需及时用L键配合摇杆做横向躲避，否则会被后续的招式打得很惨。

Mission 39
全宇宙を賭けた大决战

正篇流程的最终战，与任务36不同，此役玩家必须正面迎战强大的超级赛亚人3孙悟空。开战后立刻强攻干掉有回复技能的魔人布欧（善），随后把目标转向超2的贝吉塔，其光束攻击能穿过障碍物，远程缠斗非常不利，还是建议近身强攻。此阶段最好带上两名高等级的支援型同伴，才能来得及救援。超3的孙悟空习惯在瞬间移动的辅助下展开埋身战，若选择魔人布欧（恶），建议拉开距离，以L+□的气弹连发制敌；若习惯用魔人布欧（纯粹）、魔人贝吉塔这样的格斗型角色，就以L+□的得意技拉近间距一顿乱拳，最后以L+△键收招并展开连携，这种热血的对攻战才是《龙珠》的魅力！



Mission 48
超科学の结集！ビッグゲテスター

此役玩家的目标是击破巨型敌人的核心（コア），其他的部位破坏后都会再生，不过在击破部位、让BOSS出现硬直的情况下攻击核心伤害更高。BOSS正面的激光攻击很频繁，建议开场后绕到侧面展开攻击；我方保持在中距离用气弹连发即可，这样也能避免

近身的电气和爆炸；当BOSS放出防护屏后需打碎正面的三个立方体装置才能破除，注意不要长时间停留在同一地点，否则会被地下伸出的触手缠住；BOSS身边出现大量镜面时能反弹气弹攻击，此时不要盲目发波，应以格斗攻击击碎镜子；在BOSS发射漫天的导弹后要专心躲避，否则被爆炸的余波震到伤害也不轻。

对核心造成一定伤害后场上会出现小型的金属库拉，他们实力不强，是玩家积攒元气槽的好时机。鉴于BOSS是停在原地无法移动的，且放出护屏时攻击频率大幅下降，此战可以用极限技的打法，攒满元气槽后就飞到远端蓄气，然后用元气弹等招式轻松将BOSS轰杀至渣。



Mission 50

幻魔人ヒルデガーン复活！！

同样是面对大型敌人的恶战，但幻魔人的动作非常灵活，会使用瞬间移动。由于BOSS不止正面攻击频繁，尾部的攻击威力也很大，建议使用气弹型角色从远距离展开攻势，一旦BOSS消失就立刻重新锁定，确认其位置后再决定继续攻击还是躲避。BOSS身上的各个部位在被破坏后都会再生，且防御力也会提高。结合本关特殊奖励条件，建议先把各部位打得都只剩一点血，然后用“击破部位→必杀技→击破部位→必杀技”的循环来快速造成伤害，也可以降低BOSS赤热化阶段的威胁。



Mission 58

幻の天下一武道会

从任务51开始都是面对各种强劲组合的连续作战，玩家的小队成员都基本不用调整：推荐以超3的孙悟空主攻，瞬间移动后立刻近身格斗，成功率和伤害输出都高得吓人；同伴则推荐18号、魔人布欧（善）等回复效率较高的角色。战斗中考验的是玩家对于目标的选择，如果敌人是分批袭来的，则优先以支援型角色或当前场上威胁最大的敌人为目标；如果敌人是依次赶来增援的（变身后的强化形态），则建议认准一个打，比如任务56击倒幼年的特兰克斯后稍作调整，等超赛亚人版特兰克斯登场后再对其集中火力，不要让场上同时存在多个强力敌人是战斗的核心思路。

任务58比较特殊，这里详细介绍一下。战斗发生在天下第一武道会场，一旦被打到场外并落地也会损耗Retry次数。战斗中栽培人、小沙鲁、弗利萨士兵这三类杂兵会源源不断地出现，而每杀一定数量的敌人则会有BOSS级的布欧（善）、黄金栽培人和金属库拉登场。推荐选用气弹型角色飞到半空中展开远程攻击，这样纵使被击中也有时间受身，不至于立刻跌出场外。笔者选择的是贝吉塔，配备“超天才の连射杀法”卡增加气弹连射数，以及Retry为0时还能再起一次的“超再生能力”以防万一，同伴全部选用Retry为2的角色。战斗中以○键的普通攻击杀敌，效率极高，一旦BOSS级敌人登场就发动L+○键的炸裂火花，可以直接将其炸飞出场，省去了不少麻烦。想打出高评价除了要尽可能多地杀敌外，也有一定的运气成分，得指望同伴尽量别被打出场外了。



资料篇



全角色一览

下表是本作中全部67名可操作角色的解锁条件，有★号标注的是能够释放极限技的角色。如果玩家持有初回特典下载码，或是购买了付费DLC，则可以开启68～70这三名特殊角色。

头像	角色名称	类型	解锁条件
	孙悟空★	格斗型	初期自动
	孙悟饭（幼年期）	支援型	完成任务02
	クリリン	支援&妨害型	完成任务03
	天津饭	妨害型	完成任务03
	ヤムチャ	支援&妨害型	完成任务03
	ピッコロ	气弹&妨害型	完成任务04
	栽培マン	妨害型	完成任务04
	ラディッツ	气弹型	完成任务02
	ナッパ	格斗型	完成任务05并获得B以上评价
	ベジータ	气弹型	完成任务06
	超サイヤ人 孙悟空	格斗型	完成任务16
	フリーザ军兵士	气弹型	完成任务11
	グルド	妨害型	完成任务12并获得B以上评价
	リクーム	格斗型	完成任务12并获得S以上评价
	ジース	支援型	完成任务14并获得A以上评价
	バータ	格斗&妨害型	完成任务13并获得A以上评价
	ギニュー	气弹&支援型	完成任务43并获得A以上评价
	フリーザ 第一形态	气弹&妨害型	完成任务15并获得B以上评价
	フリーザ 第二形态	格斗型	完成任务18并获得B以上评价
	フリーザ 第三形态	气弹型	完成任务19并获得A以上评价
	フリーザ 最终形态	气弹&妨害型	完成任务17并获得A以上评价

头像	角色名称	类型	解锁条件
	フルパワーフリーザ★	格斗型	完成任务20并获得S以上评价
	トランクス（剑）	格斗&支援型	完成任务21
	超サイヤ人 トランクス（剑）	格斗型	完成任务21并获得S以上评价
	超サイヤ人 トランクス（战斗服）	气弹型	完成任务27并获得A以上评价
	超トランクス	格斗型	完成任务30并获得S以上评价
	超サイヤ人 ベジータ	气弹型	完成任务21并获得A以上评价
	孙悟饭（少年期）	支援型	完成任务22并获得A以上评价
	超サイヤ人 孙悟饭（少年期）	格斗&支援型	完成任务25并获得B以上评价
	超サイヤ人2 孙悟饭（少年期）★	格斗型	完成任务26并获得S以上评价
	人造人间19号	妨害型	完成任务22
	ドクター・ゲロ	妨害型	完成任务28并获得B以上评价
	人造人间17号	格斗&支援型	完成任务29并获得A以上评价
	人造人间18号	支援型	完成任务23并获得A以上评价
	人造人间16号	格斗型	完成任务25并获得S以上评价
	セルジュニア	格斗&妨害型	完成任务58并获得A以上评价
	セル 第一形态	妨害型	完成任务24并获得B以上评价
	セル 第二形态	格斗&妨害型	完成任务30并获得A以上评价
	セル 完全体	格斗型	完成任务26并获得S以上评价
	パーフェクトセル★	气弹型	完成任务31并获得S以上评价
	超サイヤ人2 孙悟空	格斗型	完成任务36并获得A以上评价
	超サイヤ人3 孙悟空	格斗型	完成任务39并获得S以上评价
	超サイヤ人 孙悟饭（青年期）	支援型	完成任务32并获得A以上评价
	アルティメット悟饭	格斗型	完成任务38并获得S以上评价
	超サイヤ人2 ベジータ	气弹型	完成任务39并获得A以上评价
	魔人ベジータ★	格斗型	完成任务33并获得S以上评价
	トランクス（幼年期）	支援&妨害型	完成任务27
	超サイヤ人 トランクス（幼年期）	气弹&支援型	完成任务56并获得A以上评价

头像	角色名称	类型	解锁条件
	孙悟天	支援&妨害型	完成任务27
	超サイヤ人 孙悟天	格斗&支援型	完成任务57并获得A以上评价
	ゴテンクス	格斗&妨害型	完成任务37并获得B以上评价
	超サイヤ人 ゴテンクス	气弹&妨害型	完成任务37并获得A以上评价
	超サイヤ人3 ゴテンクス	气弹&妨害型	完成任务37并获得S以上评价
	魔王ダ−ブラ	气弹&妨害型	完成任务32并获得A以上评价
	魔人ブウ（善）	支援&妨害型	完成任务27
	魔人ブウ（恶）	气弹&妨害型	完成任务34并获得A以上评价
	魔人ブウ（悟饭吸收）	气弹&妨害型	完成任务54并获得A以上评价
	魔人ブウ（纯粹）★	格斗&妨害型	完成任务35并获得S以上评价
	バ−ダック	格斗型	完成任务44并获得A以上评价
	クウラ	气弹型	完成任务46并获得A以上评价
	クウラ 最终形态	格斗型	完成任务47并获得S以上评价
	メタルクウラ	气弹型	完成任务48并获得A以上评价
	超サイヤ人 ブロリ−	气弹型	完成任务49并获得A以上评价
	传说の超サイヤ人ブロリ−	格斗型	完成任务49并获得S以上评价
	ウイス	格斗&支援型	完成任务59并获得S以上评价
	破坏神ビルス	格斗型	完成任务59并获得S以上评价
	超サイヤ人ゴッド孙悟空	格斗型	完成任务60并获得S以上评价



全道具一览

下表给出所有道具的效果说明，在“ITEM COLLECTION”中显示价格为“−”的，表明该道具惟有在“PREMIUM COLLECTION”中花钱才能得到（直接购买或抽奖）。面对游戏后期难度较高的关卡，建议带上“仙豆”类道具，想在短期内速战速决推荐3分钟内强化能力的道具，而“极限玉”则是发动极限技的必需品。

编号	道具名称	道具效果
001	中华まん	1分钟内HP最大值上升
002	恐龙のしっぽステ−キ	3分钟内HP最大值上升
003	チチの特制ランチ	HP最大值上升
004	野生のリンゴ	1分钟内SP回复速度上升
005	バブルスくんのバナナ	3分钟内SP回复速度上升
006	特战队バフェ	SP回复速度上升
007	ポポのじゅうたん	1分钟内速度上升
008	移动式玉座	3分钟内速度上升
009	筋斗云	速度上升
010	ヤジロベ−の刀	1分钟内格斗攻击力上升
011	タピオンの刀	3分钟内格斗攻击力上升
012	如意棒	格斗攻击力上升
013	サブマシンガン	1分钟内气弹攻击力上升
014	ビ−ムガン	3分钟内气弹攻击力上升
015	ロケットパンチ	气弹攻击力上升
016	万能カプセル6号	1分钟内特性上升
017	ドラゴンレ−ダ−	3分钟内特性上升
018	スカウタ−	特性上升
019	龟仙流の道着	1分钟内防御力上升
020	魔族の服	3分钟内防御力上升
021	战斗ジャケット	防御力上升
022	超神水	1分钟内全能力上升
023	圆生树の实	3分钟内全能力上升
024	神精树の实	全能力上升
025	仙豆1/2	被击倒时以HP1/2的状态复活
026	仙豆	被击倒时以HP全满的状态复活
027	仙豆（新）	被击倒时以HP、SP全满的状态复活
028	人体全书	发动斗魂复苏时自己的HP也会回复
029	龟仙人のサングラス	太阳拳无效
030	极限玉	极限技开放
031	バビディの水晶玉	开场时30秒内无敌
032	マ−ロンの手纸	巧克力化、石化、束缚状态无效
033	パンの手纸	开战时SP全满
034	ブラの手纸	Retry次数+1
035	プ−アルのはさみ	特性微量上升
036	ブルマの手作り弁当	HP微量上升
037	悟饭の水筒	HP微量上升
038	カプセル冷藏库	HP微量上升
039	ウサギさんシャンプ−	SP回复速度微量上升
040	うんちくん	SP回复速度微量上升
041	ナメック星のカエル	速度微量上升
042	スポ−ツキャンプ	速度微量上升
043	石ころ	格斗微量上升
044	セルのぬけがら	格斗微量上升
045	すっぱいリンゴ	气弹微量上升
046	アジッサの苗木	气弹微量上升
047	トランクスのぼうし	特性微量上升
048	ギャルのパンティ	特性微量上升
049	PPキャンディ−	HP大幅下降
050	フグ锅	全能力下降

全卡片一览

以下是所有卡片的效果说明，前60张强化卡针对不同的能力，N表示10、15、20、25、30、35、40、45、50、100共有十个等级。061以后的全部是技能卡，有等级之分的等级越高、效果越强。不少技能卡都是有负面影响的，玩家应根据战斗需要进行取舍。

编号	卡片名称	卡片效果
001～010	【体力】+N	HP最大值上升
011～020	【气力】+N	SP回复速度上升
021～030	【速度】+N	移动速度上升
031～040	【格斗】+N	格斗攻击力上升
041～050	【气弹】+N	气弹攻击力上升
051～060	【特性】+N	各战斗类型擅长的能力上升
061	神龙のきらめき	过关后得到的卡片数+1
062	チチのへそくり	过关后获得的DP大幅增加
063	DPハンタ–	过关后根据玩家的经验值获得额外的DP
064	ポルンガの愿い	过关后根据玩家的经验值获得额外的PP
065	热き友情	同伴的等级成长速度上升
066	ラッキ–ガ–ル	过关后出现稀有卡片的几率上升
067	超天才の连射杀法	气弹的连射数量增加
068	吸收エネルギ–	攻击命中敌人时，根据伤害值回复自身HP
069	げんきいっぱい	元气槽上升量增加
070	不屈の斗志	随着HP的减少，攻击力上升，且发动倒地取消时暂时无敌
071	お父さんとの修行成果	强袭冲击的SP消耗量减轻，但格斗攻击力下降
072	にいちゃんとの特训成果	炸裂火花的SP消耗量减轻，但气弹攻击力下降
073	气のセ–ブ	所有技能的SP消耗量减轻，但攻击力下降
074	气のコントロ–ル	所有技能的SP消耗量减轻，但HP下降
075	气の超コントロ–ル	所有技能的SP消耗量减轻，但防御力下降
076	气の完全コントロ–ル	所有技能的SP消耗量减轻，但无法发动必杀技
077	超能力A	格斗系攻击能令敌方的SP减少
078	超能力B	气弹系攻击能令敌方的SP减少
079	吸收式エネルギ–机关A	格斗系攻击能吸收敌方的SP回复自身
080	吸收式エネルギ–机关B	气弹系攻击能吸收敌方的SP回复自身
081	气弹爆裂	气弹系攻击命中时击退距离上升
082	光吸收	防御气弹系攻击时，根据伤害值回复自身SP
083	永久式エネルギ–机关A	防御时SP回复速度上升
084	永久式エネルギ–机关B	移动时SP回复速度上升
085	无限再生	随着时间的经过，HP缓缓回复，但速度下降
086	バリアボディ	受到敌人所有攻击的伤害减轻
087	激突ウルトラ　コンビネ–ション	CPU同伴的等级+1，装备者的格斗&气弹攻击力上升，
088	サイボ–グガ–ド	自动防御敌方的攻击，但防御力下降
089～091	舍て身 Lv1～3	格斗和气弹攻击力上升，但HP下降
092～094	野生 Lv1～3	随着HP的减少，格斗和气弹攻击力上升
095～097	底力 Lv1～3	随着HP的减少，防御力上升
098～100	气迫 Lv1～3	随着HP的减少，SP回复速度上升
101～103	觉醒 Lv1～3	随着HP的减少，速度上升
104～106	生存本能 Lv1～3	随着HP的减少，特性上升
107～109	バ–サ–カ– Lv1～3	随着HP的减少，必杀技威力上升
110～112	超再生能力 Lv1～3	Retry次数为0时被击倒还可以再复活一次，但攻击力下降
113～115	龟仙流の教え Lv1～3	在地面战斗时全能力上升，在空中战斗时全能力下降
116～118	鹤仙流の教え Lv1～3	在空中战斗时全能力上升，在地面战斗时全能力下降
119	魔族の王	在地面战斗时全能力大幅上升
120	サイヤ人の王子	在空中战斗时全能力大幅上升
121～123	重力修行 Lv1～3	过关时玩家获得的经验值增加
124	Z战士の誓い	同伴被击倒时格斗&气弹攻击力上升
125	战士の夸り	全能力小幅上升
126	サイヤ人の力	反复被击倒时全能力上升
127	进化する力	随着时间的经过，格斗&气弹攻击力上升，但被击倒后就会重置
128	战斗民族の血	击倒敌人时格斗&气弹攻击力上升
129	セットソ–ド	格斗&气弹攻击力大幅上升，但无法进行回避
130	特战队 必胜の阵	CPU同伴的等级+1
131	魔王の行进	自身以外的雷达不会显示自己的位置
132	メタルボディ	被打倒在地时防御力上升，但SP消耗量增加
133	スパ–キングボディ	受到敌人攻击时冲击减轻，但HP下降
134	アルティメットボディ	防御力大幅上升
135	完全刚体	防御时不受伤且防御不会崩坏，但需消耗SP
136	デンデ神の奇迹（体力）	体力的装备栏+1
137	デンデ神の奇迹（气力）	气力的装备栏+1
138	デンデ神の奇迹（速度）	速度的装备栏+1
139	デンデ神の奇迹（格斗）	格斗的装备栏+1
140	デンデ神の奇迹（气弹）	气弹的装备栏+1
141	デンデ神の奇迹（特性）	特性的装备栏+1
142	デンデ神の奇迹（アイテム）	道具的装备栏+1



奖杯篇



奖杯总数	49	铜杯	34	银杯	12	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	10
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	机友相助，至少7人联机



白金综述

本作的奖杯设置与家用机版完全一致，白金本身难度不高，但由于联机奖杯较多，对于网络情况和联机人数都有较高的要求，故开坑需谨慎。

游戏时先尽快推进任务模式的进程，一些难点关卡如果暂时打不出高评价也不用心急，可以等以后有了高等级的卡片和强力角色后再回头刷评价，满足角色的解锁条件即可，无需全SS。如果有稳定的联机同伴，合力挑战亦可事半功倍。在把角色解锁得差不多后就可以开始着手几个联机的奖杯，并确定一个搭档互刷100场对战胜利，之后就是漫长的刷钱、买卡、攒经验的过程，等以上要素都完成后若还没满足50小时的任务时间，再用挂机大法。



うつひゃ－！ おめぇやるじゃねぇか！



白金

取得条件：获得其他所有奖杯



任务流程类



ボロボロの战士たち



铜杯

取得条件：完成赛亚人篇・Z战士路线



地球のクズどもめ オレ様の胜ちだ！



铜杯

取得条件：完成赛亚人篇・赛亚人路线



虚しい决着



铜杯

取得条件：完成弗利萨篇・Z战士路线



オレは宇宙一なんだ！



铜杯

取得条件：完成弗利萨篇・弗利萨路线



さようなら战士たち



铜杯

取得条件：完成沙鲁篇・Z战士路线



これが本气になった私だ……



铜杯

取得条件：完成沙鲁篇・人造人路线



大团圆 そして……



铜杯

取得条件：完成魔人布欧篇・Z战士路线



もうだれひとりオレのジャマをする者は存在しない！



铜杯

取得条件：完成魔人布欧篇・魔人布欧路线



フリ－ザ败れる！



铜杯

取得条件：完成另一时代（アナザ–エイジ）的所有任务



龙拳爆发！



铜杯

取得条件：完成额外时代（エクストラエイジ）的所有任务



胜つのはオレだ



银杯

取得条件：完成特殊时代（スペシャルエイジ）的所有任务



ミッションコンプリ－ト



取得条件：完成所有任务



特殊条件类



頼んだ！



取得条件：成功发动能量分享



大丈夫か！？ しっかりしろ！



取得条件：成功发动斗魂复苏



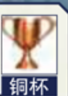
これでもくらえ－！



取得条件：成功发动追击



一気に決めるぞ！



取得条件：成功发动最大连击的流星连锁



息を合わせるんだ！



取得条件：成功发动同步突袭



ボクの气を使って！



取得条件：成功输送元气



くたばっちまえ－っ！



取得条件：成功发动极限技

奖杯说明：以上都是基础系统的相关奖杯，极限技需要完成任务45才能开启。



おめえのツラはもう见たくねえ



取得条件：用极限技击倒满能弗利萨（フルパワ－フリ－ザ）



完全に消え去ってしまえ！ セル！



取得条件：用极限技击倒完美沙鲁（パ－フェクトセル）



こんどはいいヤツに生まれ変われよ……

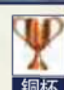


取得条件：用极限技击倒魔人布欧（纯粹）

奖杯说明：满能弗利萨、完美沙鲁、魔人布欧（纯粹）分别在任务17、26和35，除了要携带道具“极限玉”外，最好还有提升防御力的卡片“アルティメットボディ”或“底力”，免得在蓄力期间被击倒。发动极限蓄力后就指望同伴们能缠住BOSS了，单机都可以完成，实在顶不住BOSS的攻势也可以请朋友联机帮忙。



战斗エリ－ト



取得条件：不Retry完成难度5星的任务

奖杯说明：不单单是玩家，AI同伴也不能Retry，故一旦有人被击倒要及时援助，战斗中带两名支援型角色比较稳妥。推荐任务48，用极限技秒杀BOSS的战术来解锁此奖杯。



たったひとりの最终决战



取得条件：不装备卡片、道具完成难度5星的任务

奖杯说明：推荐任务58，天下第一武道会比较特殊，纵使不装备卡片道具难度也不会相差太大，具体打法请参看前文任务攻略部分。



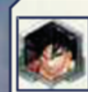
累积收集类



そろそろ全开でいくかな



取得条件：累计完成100次任务



もっと强く！ 悟空の梦は超でっけえ



取得条件：取得Z评价的任务累计超过10个

奖杯说明：用极限技过关都会得到Z评价，除了开启此系统的任务45外，还需自己购买9个“极限玉”，“PREMIUM COLLECTION”每次更新商品列表时都会有3个库存，PP有富余时就买好备用吧。



集う超战士たち



银杯

取得条件：解锁除DLC以外的全部角色



キャラクタ－マスタ－



银杯

取得条件：操作过所有角色
奖杯说明：全角色的解锁条件参看资料篇的“全角色一览”表，在“PLAY LOG”→“CHARACTER LOG”项目中可以查看全部角色的使用次数。



ぶっちぎりの凄い奴



铜杯

取得条件：任意CPU搭档的等级达到MAX



100亿パワ－の战士たち



金杯

取得条件：所有CPU同伴的等级达到MAX
奖杯说明：CPU同伴的等级最高为10，到达上限后继续获得经验值也不会再升级，装备卡片“热き友情”可以提高同伴的升级效率。



これからが本番だ



银杯

取得条件：玩家等级达到99



传说のス－パ－サイヤ人

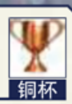


金杯

取得条件：经验值累积突破1.5亿
奖杯说明：99级需要的经验值约为2.9千万，1.5亿经验在刷PP的过程中自然会达到，装备卡片“重力修行”可增加经验值。



お宝みつけ！



铜杯

取得条件：获得稀有度7的卡片
奖杯说明：注意必须是卡片，7星的道具无效。7星卡片可在“PREMIUM COLLECTION”中直接购买，高难度关卡中也有一定几率得到。



カ－ドコンプリ－ト



银杯

取得条件：获得全部种类的卡片
奖杯说明：部分稀有卡片在关卡中刷不到，只能靠“PREMIUM COLLECTION”更新商品列表时花费大量PP购买，另外500 PP一次的抽奖也有低几率获得稀有卡片。



アイテムコンプリ－ト



银杯

取得条件：获得全部种类的道具
奖杯说明：只在“ITEM COLLECTION”中解锁道具图还不够，必须每种都有至少1个，同样是有钱就能解锁的奖杯。



リッチコレクタ－



铜杯

取得条件：购物累计消费100万DP以上



プレミアムコレクタ－



铜杯

取得条件：购物累计消费10万PP以上
奖杯说明：本作中DP的作用不大，到后期更是多得用不完，买3万一个的仙豆很快就能消费百万。PP就很缺乏了，全卡片、全道具的奖杯都需要用到，最好在后期随时装备卡片“ポルンガの愿い”来提升PP的获得量。



超战士はねむれない



银杯

取得条件：任务的游戏时间累计突破50小时
奖杯说明：注意不是单纯的游戏时间，而是进入任务后的游戏时间，在“PLAY LOG”中查看“ミッションプレイ”确认。完成其他奖杯后如果时间还不满足，可以进入任务01挂机，本关最初的两个栽培人没有攻击欲望，故只要保持PSV不进入待机状态，一场可以轻松挂满10分钟。



联机对战类



ハロ－ドラゴンワ－ルド！



取得条件：进入多人任务模式的房间
奖杯说明：理论上是联机奖杯，但是单机也可以解，进入“Multi Mission”模式选择“**アドホック接续**”，自己建一个房间就会跳奖杯。



力を合わせて战おう



取得条件：在多人任务模式组队作战
奖杯说明：至少需要2人联机，因为建立房间后还需开始任务才能解锁奖杯。



いでよ神龙！



取得条件：在龙珠争夺战中集齐7颗龙珠
奖杯说明：至少需要2人联机，进入“Team Battle”模式选择规则“**ドラゴンボ－ル争夺战**”，一方站着不动，另一方绕场收集龙珠即可。



お前がナンバ－1だ！



取得条件：在多人混战中累计获得10枚金牌
奖杯说明：至少需要2人联机，进入“Team Battle”模式选择规则“**バトルロイヤル**”，时间设为“5分钟”，一方打死另一方获得分数后还得静待时间结束，即刷10枚金牌需50分钟。



フリ－ザ军 结集！



取得条件：不使用相同角色的前提下，用弗利萨军团组成4人小队，并取得对战的胜利



人造人间の宴



取得条件：不使用相同角色的前提下，用人造人组成4人小队，并取得对战的胜利



集结！ Z战士



取得条件：不使用相同角色的前提下，用Z战士组成4人小队，并取得对战的胜利



サイヤ人 全员集合！



取得条件：不使用相同角色的前提下，用赛亚人组成4人小队，并取得对战的胜利



オッス！ オラ悟空！



取得条件：不使用相同角色的前提下，用孙悟空组成4人小队，并取得对战的胜利
奖杯说明：这5个奖杯需要至少7人联机，8人最好。进入“Team Battle”模式选择规则“**ノ－マルバトル**”。只有7人的情况下“**チ－ム编成**”设为“**バトルごとシャッフル**”，这样每场战斗后玩家都会随机分组，没有NPC的那一组结成小队解锁奖杯，有NPC的一组挨打；凑齐8人的话“**チ－ム编成**”设为“固定”，一队解完奖杯另一边再解锁即可。角色所属的阵营在“PLAY LOG”→“CHARACTER LOG”中可以看到。选择4个不同形态的悟空获得胜利，能一次性解锁Z战士、赛亚人和悟空的3个奖杯。



燃えつきろ！ 热战・烈战・超激战



取得条件：对战累计胜利100场
奖杯说明：至少需要2人联机，进入“Team Battle”模式选择规则“**ノ－マルバトル**”，场地推荐较为狭小且地势平坦的“天下一武道会会场”，之后两人互刷即可。被打的一方选择基纽队长（**ギニュ－**），开战后先用L+□把SP耗尽，然后发动L+×键的得意技、让HP与SP互换，这样血量就只剩一点了，立刻就能被干掉。





光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

星之卡比 三重华丽

怎么吃也不见胖的卡比又回来了！经历了两作剑走偏锋的异色作品，本作的卡比又回归老本行：吃货。在之前的官方宣传视频中就可以得知，本作卡比不仅能吃，而且可以大吃特吃，什么都能吃，看来卡比身上也有大天朝的血统呢（误）。本作的副标题为“三重华丽”，究竟它有多华丽，就请各位跟着小编去体验一下。

文 虫无兮 美编 Juxi

3DS	星之卡比 三重华丽		动作・平台 ACT
	星のカービィ トリプルデラックス		
	Nintendo	日版	
	2014年1月11日	1~4人	
	4800日元	对应邂逅通信/分享游戏	

一重华丽！看我27变！

能够吞下敌人并复制其能力是卡比的招牌招式。本作中卡比同样有着27个形态，每个形态下都有着不同的技能，玩家可以根据实际需要在关卡中切换能力。在不同的形态下按下START键可以暂停游戏并查看出招表，下面就为各位玩家奉上详细的出招指令及效果。

普通卡比



卡比没有复制任何能力时的基本形态，只要不和能力的指令重复，复制能力后依然可以使用一部分的基本技能。

指令	效果
A	跳跃，空中按A的话可以漂浮
B	吸入物品或敌人，再次按B可以将吸入的东西吐出，漂浮状态下会使用吐气攻击
（吸入物品或敌人后）↓	消化，如果吸入了拥有能力的敌人或是能力星则复制其能力
↓+A	滑铲
→→	突进，可快速通过某些有间隙的地形
空中↓↓	快速落下
X	舍弃当前拥有的能力，被舍弃的能力会化作能力星
Y	使用下屏的辅助星里的物品
L或R	防御
L或R+方向键	回避
空中L或R	空中回避

战士（ファイター）



能像格斗游戏般使出各种格斗技能的能力，能应付各种战况，而且还有强力的飞行道具。

指令	效果
短按B	前方百裂拳
长按B	短距离波动拳
突进中短按B	滑铲
突进中长按B	突进式三段踢
空中短按B	攻击正下方的踢击
空中长按B	攻击空中正前方的踢击
↑+长按B	升龙拳
空中↓+B	斜下方的踢击（可连踢）
↓+长按B	波动拳（依按的时间长短会有不同威力）
↓→+长按B	速攻波动拳（中等威力）
近身空中B	将敌人挑飞的踢击
近身↑或→+B	抓住敌人
（抓住敌人时）B或↑或→	将敌人朝前方击飞
（抓住敌人时）←或↓	将敌人朝后方扔出

枪兵（スピア）



使用长枪进行攻击的能力，所有招式都是切割系，在水下也能使用多方位的枪刺。

指令	效果
B	前方枪刺
B后←+B	后方枪刺
↑+B	正上方枪刺
空中↓+B	正下方枪刺
突进中B	投掷长枪
突进跳至空中B	空中投掷长枪（连按可投掷多支长枪）
B连按	前方连续枪刺
长按B后松开	转动长枪如直升机般在空中移动，一定时间后落地
水中B	水中前方枪刺
水中↑+B	水中正上方枪刺
水中↓+B	水中正下方枪刺

羽毛（ウイング）



能够在空中连续按A飞翔前进的能力，且挥翼是有杀伤力的，可破坏空中的障碍。

指令	效果
B	射出羽毛，搭配↑或↓可改变发射方向
突进中B或突进跳至空中B	旋转突进攻击
（旋转突进攻击中）↓+B	向后翻滚撞向地面并向两边释放冲击波
（旋转突进攻击中）↑↓+B	向斜下方撞向地面并向两边释放冲击波
空中↓+B	向后翻滚撞向地面并向两边释放冲击波
突进跳至空中↓+B	向斜下方撞向地面并向两边释放冲击波
近身↑或→+B	将敌人挑飞
（将敌人挑飞后）B	空中翻滚对敌人追加攻击
空中A	挥翼

甲虫（ビートル）



空中按住A就能够飞翔前进，不过飞的时候没有攻击力。攻击以近身打击加投掷为主，角的威力不容小觑。

指令	效果
B	用角挑飞敌人
B连按	连续角击
突进中B	突进式角击，可将敌人串起来
突进中B+↑	突进中向后翻滚撞向地面，串着敌人的话可追加伤害
↑+B	对正上方的螺旋角击
空中A	振翅飞翔
空中↓+B	正下方的角击，可敲下木桩
近身↑或→+B	用角串起敌人或物品
（串着敌人或物品时）←或→	搬运
（串着敌人或物品时）B	向前方掷出
（串着敌人或物品时）↑+B	跳起并撞向地面
（串着敌人或物品时）←+B	向后翻滚并撞向地面
（串着敌人或物品时）↓+B	原地钻击

忍者（ニンジャ）



可以贴在墙上、有强力解决敌兵的奥义还有替身术，十分适合通关的能力。

指令	效果
短按B	发射苦无
长按B	忍者刀攻击
突进中B	突进居合斩，收招时破绽较大
空中↓+B	向斜下方的忍者踢
↓+B	制造烟幕，对卡比身边有攻击判定
↑↓+B	跳起并攻击身边所有敌人的奥义
近身长按B	伴随剑气的忍者刀攻击
近身↑或→+B	抱着敌人跳起撞向地面
跳到墙上并按下墙壁方向的方向键	贴在墙上
（贴在墙上时）B	发射苦无
（贴在墙上时）A	三角跳
（受到攻击的瞬间）L或R	替身术
浮于水面时B	向上方喷水

轮胎（ホイール）



能够变成轮胎向前冲刺的能力，冲刺速度快且全身无敌，不过要小心深渊和某些机关。

指令	效果
B	冲刺
（冲刺中）B	解除冲刺
（冲刺中）A	跳跃
（冲刺中）空中↓↓	急降
（冲刺中）长按↓并松开	原地加速并使出火箭冲刺
（火箭冲刺中）A	空中旋转攻击
（冲刺中）←	掉头
（冲刺中）连续←→	掉头并跳起

狙击（スナイパー）



全身无敌的伪装技能，加上可自由调整角度的强力射击，使得该能力可以轻松解决大部分的BOSS。

指令	效果
短按B	射箭
长按B，一段蓄力后松开	箭的威力上升
长按B，二段蓄力后松开	射出强力的魔法球，会因强大的后坐力而后退
按住B的同时↑或↓	调整射击的角度
↑+B	朝正上方射箭
↑+长按B后松开	朝正上方射箭的同时会向两边撒下四支箭
突进中B	用箭使出的二连斩
突进跳至空中B	向斜下方连射三支箭
↓	伪装，伪装过程中全身无敌
（伪装中）B	向敌人脚部射箭偷袭
（伪装中）←或→	保持伪装状态移动

铃铛（ベル）



铃铛的攻击判定大，放出的冲击波和铃铛撞到墙会反弹，在狭窄的空间里有很强大的破坏力。

指令	效果
B	铃铛敲击
B连按	连续铃铛敲击
（连续铃铛敲击中）↓+B	跳起并向两边释放冲击波
长按↑后↓+B	跳起并向两边释放冲击波
↓+B	向两边同时挥动铃铛
突进中B	发射手中的铃铛
长按B后松开	向身边发射出一圈幻影铃铛
L或R	躲进铃铛中防御，解除防御时有攻击判定
浮于水面时B	铃铛敲击
水中B	旋转铃铛攻击



马戏（サーカス）



拥有各种华丽的马戏表演，有几项能点火的技能，在没有火焰能力可复制时可以用这个能力替代。

指令	效果
短按B	前空翻加后空翻，移动过程中有攻击判定
B+←	后空翻，移动过程中有攻击判定
突进中B	钻火圈，可点燃引线或融化冰块
↓+B	踩球，可在空中使出
↑+B	扔瓶子，攻击正上方，攻击过程中可左右移动
↑+B连按	与上一招一样，只是瓶子变成了火焰瓶
↓↑+B	踩跳床高高跳起，攻击正上方
（踩跳床跳起后落地时）↑+B	再次踩跳床跳起
长按B	吹涨气球，炸裂后攻击周围的敌人

鞭子（ウィップ）



用鞭子命中道具的话可以直接得到，在某些机关面前能发挥意想不到的效果。

指令	效果
B	向正前方挥鞭
B连按	向正前方快速舞动鞭子
↑+B	向正上方挥鞭
空中↓+B	向斜下方挥鞭
突进中B	向正前方舞动鞭子，可把敌人吹飞
↓↑+B	在身边转动着鞭子并跳至空中
长按B后松开	向正前方挥鞭，被命中的敌人会被卡比抓住
（抓住敌人时）B或→	把敌人甩向正前方的地面
（抓住敌人时）↓	把敌人甩向正前方的地面两次
（抓住敌人时）←	把敌人甩向正后方的地面
（抓住敌人时）↑	把敌人甩向空中

木叶（リーフ）



技能的攻击范围不广，但是会提供全身防护，而且还有全身无敌的技能，偏向防御型的一个能力。

指令	效果
B	发射叶子飞刀
长按B	在身边张开叶子防护罩
长按B后松开	释放缠绕在身边的叶子
突进中B	一边旋转一边用缠绕着的叶子进行攻击
L或R	躲进树叶堆中，全身无敌
↑+B	前方长出叶子的对空技
空中↓+B	向下方发射数片叶子飞刀

锤子（ハンマー）



技能的杀伤力高，无敌时间也长，同时还可以敲下木桩和点燃引线等，十分强大的能力。

指令	效果
B	敲击前方
↓+B	踩在锤子上对正下方进行钻击，可在空中使出
突进中B	抡着锤子使出的旋转突进攻击
空中B	旋转一圈的锤子攻击
突进跳至空中B	旋转好几圈的锤子攻击
↑+B	用燃烧的锤子上挥，出招时间长不过有无敌时间
突进中X	在旋转突进攻击后扔出锤子，会失去能力
水中B	旋转一圈的锤子攻击

电流（スパーク）



快速旋转滑杆可以形成强力的电流防护罩，移动中就可以解决敌人，还可以释放强力的闪电球攻击。

指令	效果
B	全身放电攻击
不断按下方向键	蓄电
（第一阶段蓄电）B	发射闪电箭
（第二阶段蓄电）B	发射雷射光
（第三阶段蓄电）B	发射闪电球
蓄电到一定程度后自然产生	卡比四周会产生电流防护罩

炸弹（ボム）



投出的炸弹碰到任何东西都会马上爆炸，而保龄球炸弹和安置的炸弹若是碰到敌人则马上爆炸，否则会在地上呆一段时间后再爆炸。

指令	效果
长按B	投弹准备
长按B后松开	投出炸弹
长按B时↑或↓	调整投弹角度
长按B（时间过长）	自爆
突进中B	像保龄球般扔出炸弹，会滚出一定距离，可以在空中使出
近身B	在敌人身上安置炸弹，一定时间后爆炸
↓+B	在地面放置炸弹，最多可连续放置5个

尖刺（ニードル）



拥有保护全身的尖刺，并且可以发射，简单粗暴的能力。

指令	效果
B	全身长出尖刺，按住B可保持尖刺状态
刺针攻击命中墙壁后长按B	固定在墙壁上
长按B+不断按下方向键	发射刺针，可连续发射
↑+B	用巨大的钻头向正上方攻击
↓+B	用巨大的钻头向正下方攻击



音波（マイク）



只能使用三次的能力，不过强大的音波攻击可以把射程内的敌人一扫而空。

指令	效果
第一次按下B	正前方30度角音波攻击
第二次按下B	正前方45度角音波攻击
第三次按下B	全方位音波攻击
第三次时长按B+不断按下方向键后松开	加强版全方位音波攻击

闪光（クラッシュ）



只能使用一次的能力，相对的，技能的破坏力也十分惊人。

指令	效果
B	全屏攻击
长按B+不断按下方向键后松开	加强版全屏攻击

飞刀（カッター）



中距离的回力标连发具有很强的压制性，而且可以调整轨迹这一点使得回力标更容易命中敌人。

指令	效果
B	放出飞刀回力标，可以通过↑或↓调整轨迹
长按B后松开	放出巨大回力标，可以通过↑或↓调整轨迹
突进中B	突进斩击
空中长按B	垂直下落斩
空中↓+B	向斜下方使出的下落斩
近身B	斩击
近身B连按	连续斩击后挑空再落地释放冲击波的乱舞技



射线（ビーム）



鞭状攻击拥有极广的攻击范围，而巨大能量球无论是清理杂兵或者是对付BOSS都十分好用。

指令	效果
B	由上至下的鞭状攻击
突进中B	中距离旋转射线攻击
突进至空中B	向斜下方释放大量能量球，连按B可连发
长按B后松开	释放巨大的能量球
近身↑或→+B	抓住敌人，再次按B会用射线将敌人击飞

洋伞（パラソル）



洋伞自带攻击判定，普通行动时就可以对正上方的敌人造成伤害或防御来自上方的攻击。在高处落下时，洋伞还可以起到降落伞的作用。

指令	效果
B	挥动洋伞，喷出的水滴同样有灭火的作用
长按B	在身前旋转洋伞形成防御，可以按←或→改变防御的方向
突进中B	旋转洋伞使出的突进钻击
↓+B	旋转洋伞对下方使出钻击
空中↓+B	旋转洋伞对斜下方使出钻击
近身↑或→+B	用洋伞把敌人顶起来进行攻击
水中B	旋转洋伞使出的突进钻击
浮于水面时B	旋转洋伞使出的突进钻击
水中↓+B	旋转洋伞对斜下方使出钻击

雪人（アイス）



冰冻攻击不仅可以将敌人变成冰砖然后推出去，还可以冷却燃烧的方块以解开某些机关。

指令	效果
突进	溜冰，可以无伤通过某些灼热地形
B	冰冻吐息
空中B	空中旋转攻击，长按B可保持旋转
突进至空中B	更高转速的空中旋转攻击，长按B可保持旋转
突进中长按B	在卡比四周释放冷气的冰冻攻击
B连按	在卡比四周释放冷气的冰冻攻击
近身↑或→+B	将敌人一口吞下
（吞下敌人后）B	将吞下的敌人变成冰砖吐出来
接触冰砖	将冰砖往反方向踢
长按L或R	在身体周围裹上一层冰进行防御
长按L或R后松开	散开周围的冰对近身的敌人进行攻击

石头（ストーン）



变身成石像时绝大多数的攻击都对卡比无效，而且卡比具有多种石像造型，极具娱乐性。

指令	效果
B	随机变成一种石像，再次按下B则解除变身
空中B	空中变成石像，对正下方的敌人进行攻击
突进中B	突进中变成石像，对前方的敌人进行攻击
空中↓+B	空中变成巨大石像，对正下方的敌人进行攻击
↑+B	把拳头变成石头并向上挥舞
↑+长按B	把拳头变成石头并向上挥舞，威力更高
斜坡上B	变成石像并沿着斜坡滑下去
变身中突进	旋转石像

火焰（ファイア）



火焰可以烧掉草丛、点燃引线和融化冰块，是在解谜时十分常用的能力。

指令	效果
B	喷火，长按B可持续喷火
喷火时按下方向键	调整喷火的角度
喷火时按下←	卡比全身喷火
突进中B	变成火球向前突进，可在空中使用
（火球突进中）A	取消突进
空中↓+B	卡比会全身冒火垂直落下，如果落地时此招还没结束则会在地面旋转前进
（全身冒火在地面旋转前进时）A	全身冒火的卡比会跳起进行攻击
（垂直落下或旋转前进时碰到墙壁）按下对应墙壁方向的方向键	全身冒火的卡比会沿着墙壁向上移动



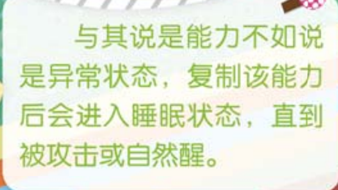
剑士（ソード）



容易上手又十分实用的能力，技能也相当丰富，所有攻击均为切割系，都可以割裂草丛或切断绳子。

指令	效果
B	纵斩
满血时B	纵斩的同时放出射线
（纵斩之后）B	向正前方使出百裂斩
突进中B	突进的同时使出剑刺
突进至空中B	空中垂直回旋斩
空中B	空中纵斩，命中敌人后会往后弹
空中↓+B	往正下方使出的高速剑刺，可以接在空中纵斩后使出
↑+B	升龙斩
（升龙斩的上升过程中）↓+B	垂直回旋落下斩
长按B后松开	水平回旋斩
↑+长按B后松开	垂直上升的水平回旋斩
长按↑后B	发出白光的剑身会释放出剑气
水中B	水中垂直回旋斩

睡魔（スリープ）



与其说是能力不如说是异常状态，复制该能力后会进入睡眠状态，直到被攻击或自然醒。

指令	效果
复制睡魔能力	入睡
不断按下方向键	努力早起

大爆炸（ビッグバン）

在特定关卡吃下奇迹果实之后才能获得的能力，会持续到关卡结束。“大爆炸吸入”拥有极强的吸力，可以将敌人和物品一网打尽，还能对场景内的机关造成影响。

指令	效果
B	大爆炸吸入，可以吸入敌人、物品以及一部分场景内的东西；吸住东西时按B则是喷出去
长按B+←或→	拉出或扯动某些机关



太阳石

游戏中最主要的收集要素，分为普通太阳石和特殊太阳石两种，前者分布在普通关卡和EX关卡当中，而后者只能击败每一大关的BOSS后才能入手。两者加起来总数为100个。每个大关的BOSS关卡都有太阳石的数量要求，玩家需要在普通关卡中集齐指定数量的普通太阳石才能进入BOSS关卡，而将当前大关的普通关卡中的普通太阳石全部集齐的话，还会开启难度较高的EX关卡。集齐100个太阳石会获得最终BOSS图案的稀有钥匙圈。

普通钥匙圈/稀有钥匙圈

另一个重要的收集要素。每个普通关卡和EX关卡当中都会分布着一个稀有钥匙圈和若干个普通的钥匙圈。取得钥匙圈之后，在过关时会进行鉴定，此时才能得知钥匙圈的具体图案。稀有钥匙圈的图案是固定的，取得后关卡内的同一位置会变成点数星或者是普通钥匙圈；至于普通钥匙圈的图案则是随机的，在同一关卡同一位置取得的钥匙圈可以开出不同的图案，玩家可以在关卡中反复刷取。在查看钥匙圈的界面还可以用3枚3DS的游戏币来交换钥匙圈，最多可连续交换5次，之后完成任意一个关卡的话便可以继续交换。



点数星

分布在关卡内，和“《马里奥》系列”的金币差不多的东西。不同颜色的星星有不同的点数值，累积满100点就奖励1UP。



各种食物

关卡内有时会出现水果或蔬菜等食物。食物的作用是回复卡比的HP，不同种类的食物所回复的HP量也有所不同，基本顺序如下：番茄（全血）>营养饮料（半血）>主食>蔬菜水果。



无敌棒棒糖

在某些关卡中会出现一种闪耀着光芒的棒棒糖。接触后卡比会进入无敌状态，速度还会有所上升，一定时间后解除。不过，掉入深渊的话同样会Game Over。



辅助星

在与小BOSS对战前，或者是BOSS关卡当中，都会有图示的头巾小子存在，当卡比靠近时它会丢出“辅助星”——用星星容器装着的食物。接触到辅助星并不会直接使用，而是会储存在下屏，当玩家想要给卡比回复HP时再点击下屏或按Y键使用。卡比一次只能拥有一个辅助星，拥有辅助星时拿到新的辅助星的话，旧的会被新的顶出来。如果3DS邂逅到其他玩家，辅助星中装着的食物会升级，可以恢复更多的HP；若邂逅到的是本作玩家，除了辅助星升级之外，还会得到点数星和普通钥匙圈。



能力星



卡比复制了能力后，当其舍弃能力或受到强力打击时，能力就会变成星星从其体内飞出来。能力星碰到岩浆、针刺地形或掉进水里时会消失，放任其一段时间不管也会自然消失。吸入能力星并吞下可以重新获得能力。同时吸入了其他东西和能力星的话，吞下时会获得优先度较高的一方的能力，优先度的排序为小BOSS＞能力星＞普通敌人。在关卡中某些地方，以及和BOSS战斗之前，会设置一些将能力星固定住的台座，只要接触台座上的能力星就可以获得相对应的能力并直接覆盖旧能力。

机关篇

拾取装备

在某些特定关卡，会出现拾取装备，卡比接触后会拿在手上或戴在身上，按B键可以抛出。这些拾取装备包括：钥匙，用于打开上锁的门，碰到熔岩的话会碎掉；定时炸弹，捡起后开始倒计时，时间结束后会爆炸，能炸开石块，如果卡比站得太近也会被波及；炮台帽子，戴上后会不断地向卡比所在平台的另一侧发射炮弹，炮弹可以破坏铁块和石块，不过帽子戴太久会过热并失去效果；激光棒，拾取后能对另一侧平台的敌人进行攻击，也可以触发另一侧的机关。

移动星



接触到移动星就会开始移动，多在关卡内切换区域时会看到。

切换星



本作的关卡加入了“纵深感”的设计，卡比需要在关卡的表侧和内侧间来回移动，而切换星就是用来进行这种移动的道具。大多数切换星是往返式的，即借助其进行移动后，会在到达的地方附近出现切换星以回到原来的地点，不过也有一些是单程的。除了切换星，后期还有一些其他机关可以让卡比实现这种表侧和内侧间的移动。

重力感应操作

游戏中有许多地方都需要用到重力感应操作，比如通过倾斜3DS的机身来控制飞弹的方向、铁块的移动或引线的位置等等。按下下屏的“かたむきリセット”这个键，会将3DS当前的位置设为水平原点。

小机关

游戏中有许多小机关，需要特定的能力来解除，这些机关包括：绳子，用剑士或枪兵等拥有切割系技能的能力可以将其割断；草丛，切割系或燃烧系都可以让其消失，会出现门或者道具；木桩，用锤子或石头等拥有打击系技能的能力可以将其敲下；引线，火焰、马戏或锤子的燃烧系技能可以将其点燃；冰块，跟引线一样，用燃烧系技能可以将其融化；灼热方块，用雪人或洋伞的能力能够让其冷却，冷却后便可以破坏。



过关游戏

除了BOSS关卡之外，每个关卡过关后都会出现图示的小游戏。下方的蓝色槽代表大炮发射的力度，当玩家按下A时，蓝色槽的运动就会停止，此时蓝色的部分越满，卡比就会飞得更高，可以到达更远的平台。平台从远到近分为7个等级，LV3以下只能获得点数星，LV3开始会追加食物，而最远的LV1除了大量的点数星和回全血的番茄之外，还会奖励玩家一个普通钥匙圈。





BOSS篇

小BOSS

玩家在关卡中有时会进入小型的BOSS战，乱入的小BOSS共有七种造型，包括海豹（雪人）、轮胎（轮胎）、熔岩（火焰）、盔甲（剑士）、石头（石头）、甲虫（甲虫）和猩猩（锤子）。将小BOSS击败后，其身体会留在场内一段时间，将其吸入的话，可以复制对应括号内的能力，通常来说，小BOSS的能力在之后的解谜中都会用到，建议玩家碰上了还是复制了备用。小BOSS的招式在不同的关卡内略有不同，后期还会出现名字带有“DX”后缀的加强版，不过只要注意观察以及不要贪刀，基本上都可以战胜。

中BOSS

中BOSS只在大爆炸卡比登场的地方出现，例如1-1中的鼹鼠就是中BOSS。由于大爆炸卡比的能力限制，这些敌人的击败方式大多都是将BOSS的攻击反射回去，或者用场景内的机关进行攻击，考验的主要是玩家的反应能力。



大BOSS

在每一大关的BOSS关卡登场，拥有丰富的攻击招式和比较长的HP槽。每场BOSS战都依BOSS的血量分为两个阶段，第二阶段的会增加新招式，原有招式也会加强。具体的击败方法请参考后文的关卡攻略。

小游戏篇

卡比战士
(カービィファイターズ)

选择一种能力与拥有其他能力的卡比战个痛快的大乱斗小游戏，支持单人游玩和分享游戏。该模式下有部分能力不能选用，而且一些能力的指令与故事模式中有所不同。对战中除了能力外，还会随机出现辅助道具，当然也少不了各种暗算卡比的机关。



迪迪迪大王传
(大王のデデデでデン)

跟着节奏操纵迪迪迪大王前进的音乐动作游戏。左右可以控制迪迪迪大王的移动，着地时按A键可以跳得更高，跳至最高点时按A键会拍手鼓。到达终点时，会根据玩家的表现给予评价，耗时越短、受到的伤害越少、收集到的钱币越多、手鼓COMBO数越高，则评价也会相应提高。最高为白金评价，其次为金、银、铜。



迪迪迪向前冲！
(デデデでゴー)

指令	效果
A	跳跃，空中按A的话可以漂浮
B	敲击前方，满血时会发出冲击波
突进中B	抡着锤子使出的旋转突进攻击
空中↓↓	快速落下
空中B	旋转一圈的锤子攻击
突进跳至空中B	旋转好几圈的锤子攻击
↓+B	踩在锤子上对正下方进行钻击，可在空中使出
↑+B	用燃烧的锤子上挥，出招时间长不过有无敌时间
长按B后松开	挥舞锤子发出箭一般的冲击波，长按时可按↑↓调整方向
突进中X	原地旋转攻击后扔出锤子
水中B	旋转一圈的锤子攻击



游戏通关后出现，操纵迪迪迪大王来通过六大关卡的时间挑战模式。关卡的内容是将原本某一大关的全部关卡拼合在一起，且最后还要挑战加强版的大BOSS。关卡中原本隐藏着太阳石或稀有钥匙圈的位置有时会变成黑洞，利用它们可以节约过关的时间。

迈向格斗王之道
(格斗王への道)

通关后出现的BOSS RUSH模式。玩家一开始可以选择一项能力然后进入关卡，关卡内会配备几名小BOSS或是一名大BOSS。胜利后会进入休息室，玩家可以切换成别的能力，或者用配给的番茄回血，同时休息室内还会提醒玩家剩下的关卡数及下一场的对手。玩家需要连续通过十一道关卡，最后会计算总时间来进行排名。将“迪迪迪向前冲！”及本游戏通关一遍后，会出现“真·迈向格斗王之道”模式。作为对手的小BOSS将全部升级为DX版，而大BOSS也改为在“迪迪迪向前冲！”中登场的加强版。



三重华丽！世界树之旅！

《星之卡比》系列”向来在通关方面都没有什么难度，本作也是如此，难点主要集中在收集要素方面，因此下文攻略将以收集要素为主，而关卡流程中需要注意的地方也会一并提到。此外，为方便描述，小编将每一关都划分为若干区域，每一次卡比穿过门都视作到达一个新的区域（个别关卡例外）。

Lv1 Fine Field



由于是基础教学关卡，基本上一路前进即可过关，中间会让玩家熟悉切换星和大爆炸吸入的操作。关卡最后要迎战鼹鼠三兄弟，玩家只要吸住其扔出的石头，再看准时机命中鼹鼠即可将它们打到。

收集要素

普通钥匙圈a



■进入里侧后在破坏最左边的草丛可以得到普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



■破坏桥上的木箱后，跳到桥的下方取得。

稀有钥匙圈



▲用铁球砸坏石壁后，往右下方跳便可见到。注意要将铁球吸至闪光的状态一次性砸坏石壁，否则掉落的石头会妨碍玩家取得这个稀有钥匙圈。

太阳石a



▲获得大爆炸吸入的能力后，将一旁的树连根拔起后会出现。必定取得。

太阳石b



▲将右方的方块吸到左边后，再站在方块上将装有太阳石的方块吸出来，方块落地碎裂后便可取得。

1-2

区域1只需要一路乘坐切换星到画面最里侧。进入区域2后一路往下走，有一处火堆且旁边放着盛满水的碗，玩家要跳入碗中并通过重力感应操作来浇熄火焰。区域3分布着大量的切换星，在表侧最右端按下开关可以打开里侧通往出口的闸门。区域4则布满了大炮，被其射出后可以破坏一般无法破坏的石块。大炮分为固定方向和可操作方向两种，留意屏幕上是否有提示来区别。区域5的里侧有不断向表侧射击的炮台，破坏炸弹方块可以弄沉它们。区域6需要迎战一只海豹小BOSS，建议用火焰能力击破。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 3 的大炮上方，基本不会漏掉。

普通钥匙圈b



▲在区域 4 通过重力感应操作大炮，对准普通钥匙圈发射后获得。

普通钥匙圈c



▲破坏此处的石壁可以获得普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门上方，飞上去便能看到。

太阳石a



▲在区域 3，宝箱两侧的石壁可以破坏。

太阳石b



▲在区域 4 图示位置，将卡比向左上方射出就可以拿到。

太阳石c

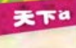




▲击破炸弹方块，可以前往下方的门。进入后跳入碗内，用水浇灌两旁的种子使其开花，之后拿钥匙打开右上方的门取得太阳石。浇水时注意控制水量，一边浇太多水会使得另一边无法开花。

1-3

区域1的里侧会不断有球飞出，建议复制敌人的火焰能力，用突进时的无敌状态通过。区域2先前往最右端，乘坐切换星回到表侧后不要急着进门，而是一路走回起点处，会出现一个新的切换星，乘上它能进入隐藏区域，里面有一个普通钥匙圈和1UP，同时还能切换能力。区域3会有飞弹机关，乘坐上去可以用重力感应操作控制飞弹的落点以击破里侧的石块。区域4和区域1一样，且飞出的球更加密集。区域5会变身成大爆炸卡比，中途遇见的塞在树干里的虫吸其头部是无法吸入的，要先吸一下头，等其露出尾部后再吸入。区域后半段会出现巨大的旋转炮台，需要吸住其炮弹再扔中其红色按钮将其破坏。区域7要先将方块移到中间凹陷处，再站在上方吸蓝色星星，这样就会抽走后面的背景，露出过关的大门了。



天下a



▶出现这个切换星就表示玩家可以进入隐藏区域了。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 2 的隐藏区域中，藏在方块里面。

普通钥匙圈b



▲在有连续三个球飞出的地方的中间的草丛里，需要破坏草丛并看准时机获得。

普通钥匙圈c



▲吸走地面的小方块后就会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲在区域 2 的里侧，在必经之路上。

太阳石a







▲依照图示顺序破坏石块就会出现太阳石，之后切换到里侧取得。

太阳石b



▲取得普通钥匙圈 b 处右面有一道门，进入后有一门大炮。玩家需要用火焰能力点燃一旁的引线再跳入大炮内，并用重力感应操作控制中间一段可移动的引线以点燃大炮。卡比被射出后就能取得太阳石。

太阳石c



▲区域 5 有三条虫垂直排列的地方，吸入最上面的虫进入其身后的门，就会来到如图所示的地方。先吸出左边的方块制造落足点，再拉高铁球以破坏右边的墙壁，就可以取得宝箱里的太阳石了。

太阳石d



▲就在过关的大门旁边。

1-4

区域1中，拿起钥匙打开大门后，就会迎战甲虫小BOSS，将其击败后出现区域2的门。初次进入区域3时会看到太阳石，不过暂时还拿不到。区域4最好开启3D效果，选择和卡比同一平面上没有刺球的地方走。离开区域4会来到区域3的里侧，一旁的木桶里还有棒棒糖，可以让卡比进入无敌状态。区域5需要卡比乘上小船，然后通过重力感应操作来移动，不过拥有甲虫能力的话，可以直接飞过去，来到最高处乘上移动星，便可以达到过关的大门处了。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 2 木箱左侧的草丛里。

普通钥匙圈b



▲在区域 3 如图所示的地方，需留意一旁移动的刺球。

普通钥匙圈c



▲破坏下方的方块，下面藏着一个普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲区域 2 通往区域 3 的门处向右走，在隐藏区域当中。

太阳石a



▲取得木箱中的钥匙后进入里侧，打开门获得太阳石。

太阳石b



▲从区域4进入区域3里侧之后，乘坐图示的这个切换星便能前往太阳石所在地。

太阳石c



▲此处需要卡比拿着钥匙乘坐小船来到此处，打开门后下方便是最后一个太阳石。

1-5

本关卡比需要迎战系列的经典BOSS：大树。不过本作中，大树的攻击方式丰富了许多。第一阶段，大树会扔下果实或者喷出气息，果实可以击破，气息的话需要躲避，大树的身边是安全区域。当BOSS的HP减少到一半时，会跑到画面里侧并用飞花或根部进行攻击。飞花同样可以击破。根部攻击只能躲避，分为从卡比脚下钻出或者从里侧击向表侧这两大类，前者需站在根茎钻出时的洞穴的夹缝间，后者要观察BOSS的位置来判断站位。另外，攻击根茎同样可以对大树造成伤害。本关一开始有激光、鞭子和甲虫三种能力可选，建议玩家选用甲虫能力，不仅方便躲避而且可以尽快解决BOSS。

1-6 EX

区域1需借助大炮移动，中途会看到一个普通钥匙圈注意别漏掉。区域2和区域4的里侧都有许多大树会砸向表侧，能够砸碎石块，在小心防备的同时也要多加利用。在区域5会对上石头小BOSS，击倒后就可以过关了。

普通钥匙圈c



▲在区域4甲虫状敌人下方的宝箱里，需要破坏一旁带裂纹的石壁后才能接触宝箱。

收集要素

普通钥匙圈a



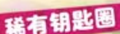
■在区域1移动的过程中会看到，之后用重力感应操作操纵炮台时向左上方发射，便可以取得。

普通钥匙圈b



■在区域2终点处的门所在平台下方。

稀有钥匙圈





▲在区域2如图所示的宝箱中，需要等画面里侧的大树砸碎右方的石块后，乘坐切换星到里侧攻击大树，让其倒下砸碎宝箱上方的石块，回到表侧打开宝箱即可。

太阳石a



▲在过关的大门前的宝箱当中。

Lv2 Lolipop Land



2-1

区域2有一辆战车，会不断跟着卡比发射炮弹，复制洋伞能力前进会比较安全。区域3需要迎战轮胎小BOSS，击败后复制其能力可以在区域4取得一个太阳石。进入区域5后，战车再次登场，同样是利用洋伞能力前进，途中会看到一个炸弹方块，破坏后可让战车掉入深渊，这样才能取得最后一个太阳石。

关卡a



▲破坏下方的炸弹方块便能告别烦人的战车。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在如图所示的位置，需要飞起来才能看见。

普通钥匙圈b



▲在图示的木箱当中。

稀有钥匙圈



▲一进入区域 5 便向左走，破坏木箱后即可取得。

太阳石a



▲破坏区域 2 图示位置的石壁即可取得。

太阳石b





▲利用轮胎能力进入区域 4 中被两个刺球包围的门，进入后同样需要用轮胎能力来移动才能在机关开启的时间内取得太阳石。

太阳石c



▲利用切换星进入里侧打开宝箱即可获得，需要注意的是，如果没有事先让战车消失，这里的宝箱是拿不到的。

2-2

区域1一开始就会遇到拥有狙击能力的小兵，复制后可以很轻松地通过该区域。区域2和区域3有水下部分，建议复制枪兵的能力，可以解开水下的一些机关。区域4会变成大爆炸卡比形态，区域中新增了一种会向上方喷出激光的玩具，可以利用它来融化冰块，如果想从其上方通过，则必须找东西挡住它的激光。区域5中有一幅卷轴，需要卡比吸住蓝色的星星并将其挂在星型的支架上，这样卷轴才会展开并现出过关的大门。

收集要素

普通钥匙圈a



■在区域 2 的里侧，破坏场景内的木箱后就能看到。

普通钥匙圈b





■在敌人下方的方块中，破坏后便可取得。

普通钥匙圈c



▲区域 4 通往区域 5 的门的右方的冰块中，融化冰块后还要移开上方的玩具车才能拿到。

稀有钥匙圈

■区域 3 出水后往左上方移动，用枪兵能力切断绳子就可以取得。

太阳石a



▲在区域 2 的水底用枪兵能力切断绳子后可以进入一扇门来到图示场景，利用重力感应操作将大铁块移动到太阳石上方，再切断绳子砸碎下方方块便可获得。

太阳石b

▲在表侧破坏炸弹方块便会现出里侧的太阳石，图示位置的右下方还有一个炸弹方块，破坏会现出切换星。

太阳石c



▲用激光融化图示位置的冰块后进入，之后需要先用上方的玩具车来砸坏第一处石块，然后将下方的玩具车往右移，再绕到其左边用它砸坏剩下的石块，便可以取得太阳石。

太阳石d



▲区域 5 中，把卷轴上的蓝色星星挂至左方的星型支架上，在过关的大门右方就会出现最后一颗太阳石。

2-3

这一关有许多的魔术手机关，无论卡比站在表侧还是里侧，伸出的大手都能造成巨大伤害，只能看准时机快速通过。区域3会第一次获得炮弹帽子，需要一边避开敌人的攻击一边破坏里侧的机关才能前进，同时需要抓紧时间，否则帽子过热的话便无法取得该区域中的太阳石。区域5还会拿到定时炸弹，不影响过关但是可以通过它拿到太阳石。区域6会有板子从里侧压下来，需要站在板子上的洞正对的位置否则被压中就会一命呜呼，中途会有一把钥匙事关能否取得太阳石，建议复制一开始敌人的鞭子能力来拿取钥匙。区域7的最后会迎战铠甲小BOSS，将其击败便可以过关。

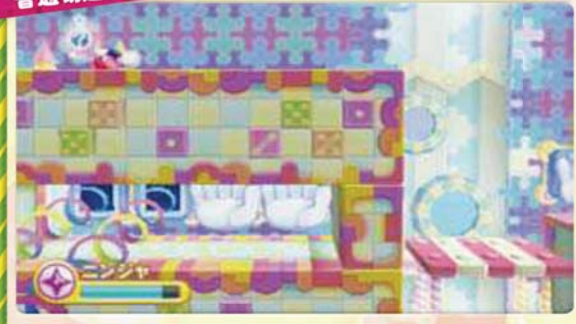
收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 2 有三只魔术手机关并排的地方的左侧。

普通钥匙圈b



▲在区域 4 首次切换到里侧后往左上方走便可以看到。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门正上方，建议复制铠甲小 BOSS 的剑士能力以破坏炸弹方块。

太阳石a



▲在区域 3 用炮弹帽子炸碎铁块后能看见藏在其中的太阳石，之后通过一旁的切换星前往里侧。

太阳石b



■在区域 5 拿到第三个定时炸弹后，前往里侧炸掉铁方块后取得。注意，图中右侧的方块如果先破坏掉了，就没法在拿着定时炸弹的情况下乘上切换星了。

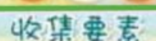
太阳石c



▲在区域 6 会看到一把钥匙，赶在板子压下来之前取得，然后在打开终点处的锁，进门后就能取得太阳石。

2-4

这一关卡比要进入马戏团进行冒险，建议应景地复制马戏能力以方便中途赶路。区域2中有会消失的平台，站上去的话会亮起两盏灯和发出特殊的声音，注意观察；通往区域3的门前还有一道假的门，在其前面按↑的话门会变成一道黑影，往两旁闪开即可。区域3一开始卡比的能力会被剥夺，在区域4的终点处才能重新取回能力，而在这两个区域中，有部分敌人的身影只能从背景的镜子中才能看见，要多加留意。区域6有六扇门，只有左边数来第二扇才是真正的门，进入后乘坐切换星前往区域6里侧，从右侧的门前往区域7。区域7有障碍物遮挡着玩家视线，同样需要借助镜子来辨别前路。



普通钥匙圈a

▼在区域 2 的中途可以看见。



普通钥匙圈b



■在有六扇门的地方，破坏右上方的方块后可以看到。

普通钥匙圈c

► 在区域 7 图示位置往下跳，可以从镜子中看到被挡住的普通钥匙圈。

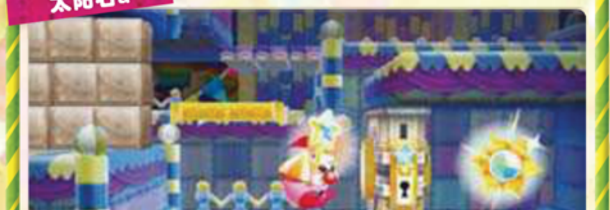


▼区域 8 一开始的帐篷的顶端。

稀有钥匙圈



太阳石a



▲区域 5 的里侧有一只举着钥匙的小怪，赶在其前面到达太阳石上方的切换星处夺得其钥匙，然后再回到表侧开门才能取得。

太阳石b



▲图示位置左方有一个不起眼的入口，从此处进入便可以取得太阳石。

太阳石c



▲取得普通钥匙圈 c 后继续往左走可以看到一扇门，进入后避开机关一直往右走，最后可以看见太阳石。

2-5

这一关要迎战第二大关的BOSS：一副被赋予了神力的画像。关卡一开始有铃铛、枪兵和马戏三种能力可以选，马戏对这个BOSS有比较好的效果。BOSS一开始会使用以下6种招式：**发射光弹**，出招前会有明显的蓄力动作，站在正下方可以回避并进行反击，光弹本身可以击破，当BOSS的HP在一半以下时这招会连续发动2次；**画笔攻击**，BOSS会靠近卡比并像画笔一样旋转，只要远离BOSS就可以避开；**突进攻击**，BOSS会从画面里侧向卡比发起突袭，很容易避开；**屏幕涂鸦**，BOSS会在屏幕上留下颜料的痕迹以阻碍玩家视线，招式本身没有伤害；泼墨攻击，从画面里侧向表侧喷出颜料，看准轨迹躲开即可，这一招最后还会泼颜料到屏幕上阻碍视线；**墨如雨下**，BOSS会在平台的左右两端如下雨般倾泻颜料，只要不站在其正下方便不会中招。削减BOSS一半左右的HP之后，BOSS会追加2种攻击：**神笔再现**，BOSS会同时画出几幅画，画的内容包括铁球、火龙、大炮、铁棍及BOSS自身等等，画好之后画的内容就会对卡比发起攻击，每次一定有一幅画的颜色跟别的不同，站在那副画前面就可以避开攻击；**破纸而入**，BOSS依然是从画面里侧发起突袭，区别在于多了一层白纸遮住了BOSS并且会追踪卡比，保持移动便可以避开。总体来说，BOSS的攻势不算激烈，掌握其招式便可以轻松解决。

2-6 EX

区域1会有向表侧倒下的板子，往下落时建议漂浮在空中，观察好洞的位置再降至地面。区域2要正常移动必须使用轮胎能力，当然全程漂浮也可以通过该区域。区域4会出现没有洞的板子，在其倒下前要尽快离开。区域5又有战车登场，需要借助其炮弹将石块破坏才能一路向下前进，可以复制中途出现的石头敌人的能力以防止被炮弹误伤。区域6要对上熔岩小BOSS，运用战士能力的空中↓+B可以轻松秒杀它，将其击败后就可以见到过关的大门了。

收集要素

普通钥匙圈a

▶在区域2如图所示的地方用轮胎能力破坏炸弹方块后向右移动会看到宝箱，打开宝箱即可取得。



普通钥匙圈b



▲区域5通往区域6的出口左边有一小块石块，利用战车的炮弹破坏后进入下方的门来到图示场景。先用飞弹破坏最右方的石块，再同时破坏左方的两个石块，待小怪用钥匙开门后就可以前往里侧获取普通钥匙圈以及1UP了。

稀有钥匙圈



▲在区域4图示位置，玩家必须先取得右方的钥匙，之后向右前进开门，乘坐切换星到里侧拿到稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在过关的大门前的宝箱里。

Lv3 Old Odyssey

3-1

这一关当中有许多从里侧冲出来的火车，要看准时机冲过铁轨，不过在区域5变身成大爆炸卡比后可以把火车直接吸进肚子里一劳永逸……在区域5还会出现一种新的巨大萝卜，用大爆炸吸入将其拔起后它会以抛物线轨迹破坏碰到的敌人以及石块（有时会拔出美女萝卜，不过效果是一样的）。进入区域6会遇上3只大怪鸟，要看准它们的位置拔出萝卜砸中它们。将它们都解决后，原先的萝卜坑里会冒出过关的大门，将其拔出来后过关。



收集要素

普通钥匙圈a

▶破坏区域1中图示位置的石头可以看到。

普通钥匙圈b

■在区域5图示位置，从铁轨下往下跳就可以拿到。



稀有钥匙圈

▲破坏区域 4 中图示的炸弹方块后往左走，在铁轨的左边会出现一条小路，进入后就可以看到稀有钥匙圈。

太阳石a





▲进入区域 3 后往左跳下可以看到炸弹方块，破坏后会见到切换星，前往里侧后破坏图示位置的岩石，会看到一扇门。进入后借助大炮破坏石块便可以取得太阳石。

太阳石b

▲取得普通钥匙圈 b 的地方，其中一辆火车上载有宝箱。将火车吸入后打开宝箱就可以获得太阳石。

太阳石c





▲区域 5 中有一处被两个石块包围的萝卜，用萝卜砸碎两边的石块，会看到一把钥匙和一扇门。用钥匙打开门，进去后用萝卜将中间间隔的石块砸碎，再砸碎小怪身下的石块，就能见到第三个太阳石。

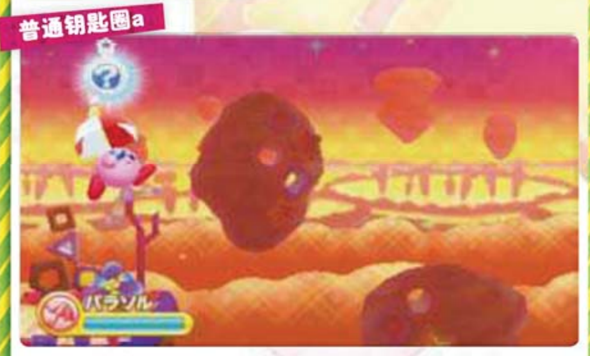
3-2

区域1开始会看到有X标记的石块，一踩上去就会散掉，要尽快通过或者直接用漂浮飘过去。区域2和区域3有着会倒下的石柱，要保持移动以免被砸中，区域3中还要用重力感应操作小船，建议全速前进以避开石柱。

区域5会迎战猩猩小BOSS，由于其招式以近身攻击为主，所以用狙击或炸弹从中距离攻击便可以轻松解决。将其解决后复制其能力，可以获得1UP和稀有钥匙圈。区域6要敲碎挡路的石柱的基座才可以前进，不过第五根石柱可以绕开，切记不要敲碎，否则拿不到表侧的太阳石。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 1 起点位置往左上方走就可以看到。

普通钥匙圈b



▲在区域 3，坐着吊篮前进的过程中会看到。

普通钥匙圈c



■在过关的大门前。

稀有钥匙圈



■在区域5通往区域6的出口的上方，将木桩敲下后就可以看到。

太阳石a





▲在区域3中破坏炸弹方块以取得钥匙（没有对正上方的攻击技能的话可以复制枪兵敌人的能力），之后坐上小船来到门前的平台，开门后乘坐切换星到表侧，太阳石就在表侧的最顶端。

太阳石b



◀▲区域4的某个摩艾石像后藏有一道门，进去后建议复制敌人的音波能力，然后到里侧将敌人一扫而空，之后用漂浮取得钥匙，再原路返回开门获得太阳石。

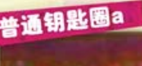
太阳石c



▲区域6从下方绕行第五根石柱，之后破坏右方的炸弹方块会出现切换星，到表侧打开图示的宝箱后就可以得到最后的太阳石。

3-3

区域1需要用重力感应操作操纵大炮从机关的缺口前进。区域3会第一次接触到激光棒，在表侧的卡比可以击中里侧的敌人和触碰里侧的开关。区域4有大量的斜坡，复制起点处的石头敌人的能力，可以舒舒服服地一路滑下去，不过要小心别错过了途中的太阳石和普通钥匙圈。区域5会出现一种黄色的张着大嘴的敌人，被其吞下去的话要连打方向键逃脱，否则会损失很多HP，建议复制火焰能力然后用无敌的火球突进一路前进。



收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1前往区域2的出口下方有一块石头，破坏后可以看到。

普通钥匙圈b



▲在区域2中，不难发现。

普通钥匙圈c



▲在区域 4 里用切换星回到表侧后，向右上角飞就能看到。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门的正下方，从炮台的左侧往下跳就可以看到。

太阳石a



▲用激光棒触碰图示的开关，之后在区域 3 最右端会取得太阳石。

太阳石b



▲区域 4 中第一次乘坐切换星到达里侧后往右走，在右上方有隐藏通道，里面藏有第二颗太阳石。

太阳石c





▲事先复制火焰能力然后破坏石头进入图示的门，在里面点燃引线并跳进大炮里，通过重力感应操作引线将火苗引到大炮处，便可以穿过石块到达最后的太阳石处。

3-4

这一关当中有许多地方分布着上升气流，变成漂浮状态的话可以乘着气流向上飞，复制羽毛能力的话可以大大加快飞行速度。区域2会得到无敌棒棒糖，借助其力量可以钻入左上方的针刺地形中去获得太阳石。一进入区域3就会看到通往区域4的门，不过绕到右边的话会发现在里侧有另一扇门，通往区域4的里侧，可以拿到太阳石和普通钥匙圈。区域5会有强劲的气流推着卡比前进，冲得太快会很容易撞上途中的敌人和机关。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 1 图示位置往下跳，会看到一个普通钥匙圈，破坏一旁的炸弹方块就可以拿到。

普通钥匙圈b



▲在区域 4 的里侧破坏图示位置的木桶，会出现普通钥匙圈。





▲在区域 5 的必经之路上，乘着风跳过刺球就能拿到。

稀有钥匙圈





▲在区域 4 当中，图示的洞是可以进入的。进入后乘上大炮，在有点数星的一侧发射，就可以获得上方的稀有钥匙圈。

太阳石a



▲破坏区域 2 当中图示位置的炸弹方块，就可以去到一旁的宝箱中获得太阳石。

太阳石b







▲区域 3 的右侧藏着一个切换星，借助它穿过里侧的门，可以到达区域 4 的里侧。区域 4 的里侧的切换星的左边有一扇门，里面的场景中有一个用重力感应操作的齿轮。玩家需要调整齿轮的位置，然后用狙击能力的箭穿过中间的缝隙命中右上的箭靶。之后齿轮会消失，便可以拿到右方的太阳石。

太阳石c



▲在区域 5 见到过关的大门后继续往左走，切换到表侧就可以拿到太阳石。

3-5

这一关是冰天雪地的世界，在冰面上移动会打滑，复制雪人能力的话可以走得比较自如。区域1要注意从里侧蹦出来的敌人和雪球。区域2又要对上熔岩小BOSS，用枪兵的长枪投掷可以尽快将其解决，击败后复制其火焰能力备用。在区域3，因为有从上往下吹的风所以无法用漂浮飞上去，必须利用大炮才能到达最顶端，而通过一旁的门可以直接前往区域4。区域5中会变身成大爆炸卡比，途中会见到很多雪人的头部，将其吸到雪人的身体上会获得奖励，不过移动时要注意不要被火烧到。此外还会有云雾遮挡着前路，同样可以吸掉。将最后的雪人夫妇完成后，就会出现太阳石和通往区域6的门。区域6里，卡比会和小怪们上演一场类似《三只小猪》的闹剧。将草屋和木屋吸入口中后，卡比需要迎战炮塔，吸住炮塔发射出来的炮弹，并用其将炮塔下方的三根柱子炸毁后就能获胜。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 1 当中，用火焰融化周围的冰砖后就可以获得。

普通钥匙圈b



▲在获得太阳石 a 的场景，最右下角的冰砖里藏有一个普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲在区域 5，吸走云雾后就可以看到。

稀有钥匙圈



▲到达区域 3 后先不急着点燃引线，利用大炮到达最顶端然后从右侧往下跳，会看到一个宝箱，打开后会得到稀有钥匙圈。

太阳石a

▲在区域 3 点燃地上的引线，然后利用一旁的大炮尽快到达最顶端乘上大炮，飞上天空后就可以看到被冰砖包围的太阳石。

太阳石b





▲区域 4 中里侧会出现举着钥匙的小怪，它会一路滑行然后被弹至表侧，要看准机会将其打倒，用它手中的钥匙打开一边的门就可以取得太阳石。

太阳石c





▲完成区域 5 里的雪人夫妇后出现。

太阳石d



▲将区域 6 的木屋吸走，打开里面的宝箱后出现。

3-6

这里要迎战第三大关的BOSS：一朵雷云！进入战斗前，有木叶、洋伞和忍者三个能力可以选，当中以木叶最为适合打这个BOSS。BOSS在发动攻击前都有准备动作，如果是不变色地原位置打转，则是出以下两招：**召唤小怪**，没有什么威胁，将小怪一起收拾就好；**突进攻击**，BOSS会贴近地面进行突袭，可以跳起避过。如果BOSS变成黑色，那么则会出下面三种招式：**射线攻击**，释放两道射线进行旋转攻击，只要远离BOSS就没事；**降雨攻击**，BOSS会释放大量雨水，只要不站在其正下方就没事；**落雷攻击**，BOSS会一边释放雷电一边移动，只要逃到其移动方向的版边就不会被击中。受到一定伤害后，BOSS会将画面里侧的云都吹开，战斗将在两个平台展开，而BOSS也会追加招式，包括：**召唤杂物**，BOSS会吐出一堆杂物，其中一般都包括一门大炮，用于逃到另一侧的平台；**大面积落雷**，一般在召唤杂物后使出，BOSS会对整个平台进行落雷攻击，只能逃到另一侧平台进行躲避；**钻头攻击**，BOSS会在两端长出钻头，然后横扫整个平台，只要看准其轨迹跳起避开即可；**米字死光**，BOSS会以左右、上下、右上左下、左上右下的顺序释放细细的雷射光，站在两道光的缝隙间就可以避过攻击；**光球扫射**，BOSS会在一侧平台上向另一侧平台连续释放光球进行来回扫射，看准时机起跳就能避过；**巨大光球**，同样是在一侧平台向另一侧平台的正中央投出巨大光球，巨大光球落地后还会散成四个小光球，先躲在版边然后再避过小光球即可。BOSS的攻击范围比较大，杀伤力也高，最好尽快解决以防夜长梦多。

3-7 EX

区域1需要乘着狂风飞驰，有雪人能力会比较安全。区域2会有大量的敌人和雪球从里侧疯狂涌来，如果没信心躲过去还是用漂浮吧。区域3的冰屋里滚出来的雪球最后会变得无比巨大，最好看着一个雪球然后紧跟在其后面。区域4会有呼啸的小火车，区域5则有会倒下的石柱，这些都是玩家在前面几关都见识过的机关了。区域6会迎战海豹小BOSS，选用锤子能力可以尽快将其解决。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 1 的必经之路上，稍加注意就能发现。

普通钥匙圈c

▲在区域 5，利用切换星到达里侧后往左上方飞就可以看到。

普通钥匙圈b



▲区域 3 中，看到前往区域 4 的门先不要进，往右边跳下去就可以看到。

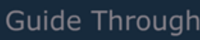
稀有钥匙圈



▲在区域 3 一开始的地方往左走，进入冰屋后就能看到。







太阳石a





太阳石b

▲通往过关的大门的切换星下方的宝箱里。



▲►在区域 4 用定时炸弹炸毁石块后会来到图示的场景，这里需要从两只小怪手中夺下钥匙，才能开门获得太阳石。由于两只小怪是先后到来的，要先击败左边的然后再把右边的击倒，对攻击的精度要求比较高。如果失败了可以出门重进反复尝试。

Lv4 Wild World

4-1

本关地形错综复杂，许多道具都藏得比较隐蔽，需要细心观察。区域2要迎战甲虫小BOSS，复制敌人的石头能力，看准时机砸它可以轻松解决，击败后建议复制其能力以方便取得太阳石，如果不拿太阳石可以直接从最右端的门进入区域3。区域5有耸立着一根巨大的旋转木桩，玩家最好复制羽毛或甲虫这种擅长飞行的能力，然后一边避开木桩的攻击一边取得途中的普通钥匙圈和太阳石。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 1 中的图示位置，破坏地面的石块后在下方可以取得普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



►破坏区域 3 中图示的炸弹方块后可以看到普通钥匙圈。

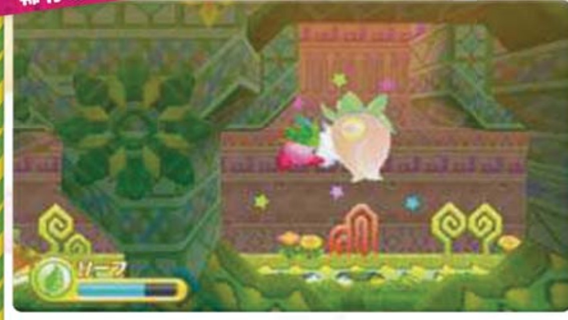
普通钥匙圈c



■在区域 5，旋转木桩的第一段的右上方。

稀有钥匙圈





▲从区域 4 图示位置往上飞可以看到。

太阳石a





▲区域2的甲虫小BOSS左方的草丛里藏有钥匙，右方草丛藏有门，用钥匙打开门后进去，再进入红色箭头左边的门会来到图示场景。这里需要用重力感应操作移动铁块，再割断绳子让其砸碎石头。先砸碎右方的石头，然后按下下方的开关，之后飞到上方用铁块砸碎左方的石头，就可以拿到石头里藏着的太阳石。

太阳石b



▲区域3当中有个拿着钥匙的小怪，一旦靠近它就会躲起来，复制飞刀能力可以击败它并取得钥匙。之后带着钥匙一路往右走，打开图中的那扇门，进去后破坏炸弹方块让表侧阻挡视线的敌人掉下去，便可以往下方走取得太阳石。

太阳石c



▲在区域5，旋转木桩的第二段的中间位置。

4-2

这一关大多数时间都在水下行动，建议事先复制枪兵或洋伞这些在水下也能使用的能力。区域1需要在湍急的水流中移动，尽量不要游太快以免撞上机关。区域2则是在众多瀑布当中穿梭，卡比漂浮的话可以抵抗水流的影响。区域3要对决轮胎小BOSS，用枪兵能力从桥下面往上刺的话可以无伤解决BOSS，就是耗时较长。区域4可以借助轮胎能力在水面上前进，或者是全程漂浮飞过去，不过有轮胎能力的话可以拿到太阳石。区域5同样要在水流中行动，需要看准时机贴近过关的大门，否则又会被水流冲走。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2的瀑布当中，要无伤取得需要游出瀑布再飞回去。

普通钥匙圈b



▲在区域4的必经之路上。

普通钥匙圈c



▲在区域5的必经之路上。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门左侧有个不起眼的洞穴，进入后就可以看到，避开瀑布中的切换星向上游就可以取得。

太阳石b

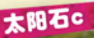


▲在区域 4 如图所示的位置用轮胎能力冲进去，将挡路的石块破坏后就能到达太阳石处。

太阳石a



▲从图示的门进入，之后一路游到最右端就可以看到太阳石。



太阳石c



▲在区域 5 破坏图示的炸弹方块后，向上游可以看到。

4-3

卡比要在鬼屋中探险。区域1当中需要打破大门左边的木桶，拿到钥匙后开门进入。区域2当中，怪物的身影和真实的地形依然要通过背景中的镜子来辨别。最后有一扇紧锁的大门，其钥匙藏在门右边的木桶当中。区域3有许多会消失的平台，只有站上去待其消失才会出现通往下一层的通路，复制忍者能力可以确保下落时的安全。区域4跟区域2差不多，终点处最左方的木桶后是门，而右下角的木桶里则藏着钥匙。区域5当中会变身大爆炸卡比，幽灵们会附身在盔甲上偷袭卡比，趁其攻击时可以将其吸掉。将最右端的幽灵吸入后会掉下钥匙，可以开启通往区域6的门。区域7当中会有4副画，玩家需要先切换到里侧然后吸走窗帘，被阳光照射后假的画会燃烧，剩下的一幅就是通往区域8的门。见到过关的大门可别开心得太早，卡比要进入时会出现一只大幽灵将门变走，之后它还会附身在场景内的家具里向玩家发起攻击。趁其攻击时吸走其附身的家具就能阻止其攻势，等到其附身在钢琴上时吸进肚子里就可以将大幽灵也一并解决，过关的大门会再次出现。



收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 2 的图示位置可以往下跳，往左走可以看到普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域 3 的出口左方的墙壁是可以破坏的，里面藏有普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲区域 4 中图示的黄色阶梯上有一扇隐藏的门。进去后踩下开关，左边会落下 1UP，而右边落下的宝箱中则装有稀有钥匙圈，需要尽快取得否则会继续往下掉。

太阳石a



▲区域 3 当中拥有射线能力的敌人，其左方的平台消失后会出现一扇门，进入后会来到图示场景。用飞弹依次命中方块→炸弹方块→开关之后，就可以取得右下方的太阳石。

太阳石b



▲在区域 4 的左上角拿到钥匙后，打开图示位置的门，往下走就可以看到太阳石。

太阳石c



■将区域 6 图示位置上的幽灵吸入后会出现太阳石。

太阳石d



▲在区域 7 吸走窗帘后将窗户也一并吸走，这样窗外的太阳石就会飞到室内。



这一关是充满中亚风格的流沙遗迹关卡，很多地方都有流沙传送带，不仅会影响卡比的行动，当道具掉在传送带上面时如果不及时获得就会掉入深渊当中。区域5会对上石头小BOSS，而里侧还会有装有太阳石的宝箱随着流沙移动，建议复制刺针能力然后旋转滑杆连发刺针尽快解决BOSS并复制其能力。区域6会有许多蛇神雕像对着卡比不断喷火球，有石头能力的话可以变成石像借助传送带移动。

收集要素

普通钥匙圈a



■在区域 2 通往区域 3 的出口向右走，破坏炸弹方块后可以看见普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



■区域 3 当中破坏图示的方块后会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



■在区域 6 当中敲下图示位置的木桩后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



►在区域 5 一开始的地方往右上方飞，破坏尽头的木箱就可以取得稀有钥匙圈。

太阳石a

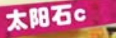


▲在区域 4 用激光棒破坏图示的炸弹方块，之后尽快往右走，赶在宝箱掉进深渊前通过切换星到达里侧打开它就能取得太阳石。

太阳石b



▲在区域 5 尽快解决石头小 BOSS，然后切换到里侧打开随流沙移动的宝箱获得。


太阳石c



▲在区域 6 有 3 个蛇神雕像紧挨的地方，站在 X 方块上待其散了之后，就可以拿到下方的太阳石。

4-5

区域1当中有许多炮台会有节奏地开炮，要瞅准炮弹之间的间隔往下移动。区域2会出现有绳索相连的平台，会像天平一样此起彼伏，如果另一端的平台上没有敌人或物品，那么卡比站上去之后就不会复位。区域4要迎战熔岩小BOSS，在拿到辅助星的地方往下跳可以拿到定时炸弹，在战斗中用定时炸弹炸开地面的石块，可以秒杀BOSS。区域5的草丛里藏有许多宝箱，最好复制火焰能力以烧掉草丛。区域6要戴上炮弹帽子轰碎沿路的铁块以取得宝箱，为防止帽子过热无法使用而无法取得最末端的太阳石和稀有钥匙圈，建议没必要用时把帽子摘掉。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 1 中有 4 个宝箱并排的地方，最右边的宝箱里会开出普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域 3 当中，乘坐大炮破坏图示位置的石块后打开宝箱获得。

普通钥匙圈c



▲在区域 7 的右上角，飞上去就能看到。

稀有钥匙圈



▲装在区域 6 中最右端的宝箱里，要轰碎铁块后到里侧打开宝箱取得。

太阳石a



▲在区域 2 最右端，先到里侧解决另一端平台上的敌人，再到表侧把另一端平台升到最高，之后回到里侧打开宝箱就可以得到太阳石。

太阳石b



▲在区域 5 中一处桥下的草丛里藏有钥匙，带着钥匙乘上一旁的切换星到里侧开门打开宝箱，就可以获得太阳石。

太阳石d



▲将图示的铁块轰碎，破坏之后的炸弹方块和铁块，然后切换到里侧打开宝箱取得。

太阳石c





▲►在拿到太阳石 b 的地方左侧一处草丛中藏有一扇门，进入后会来到图示场景。解决里侧的敌人后，将平台调整成如图所示的样子，就可以用下方的钥匙打开左上方的门。

4-6

这一大关的BOSS是一尊被赋予生命的蛇的石像。战斗前可以从铃铛、枪兵、狙击三种能力中做出选择，鉴于BOSS的弱点是头部，而头部位置较高，可以调整弓箭轨迹的狙击能力自然是不二之选。BOSS最常见的攻击有以下几种：**吐出火球**，火球是可以打掉的，分为表侧平台三连发和里侧柱子三连发这2种，当BOSS受到一定伤害后，还会从表侧平台下方伸出头来进行三连发，以及在里侧柱子对表侧平台进行扫射，如果躲不开打不掉的话就防御挡下吧；**蜿蜒蛇行**，BOSS会沿着表侧平台匍匐前进或绕着平台螺旋前进，在其身体中间会有一定的空隙，只要站在那里就不会受到伤害；**蛇尾连击**，BOSS会晃着蛇尾步步逼近，利用漂浮绕到其身后即可；**落下攻击**，BOSS会跳到画面外然后从上方压下来，看准有沙子落下的地方然后避开即可，受到一定伤害后BOSS会连续使用这一招。HP剩下二分之一左右时，BOSS还会追加新的招式：**分裂攻击**，四分五裂的BOSS会从上方掉下来，看准空隙躲开即可，还可以对着其头部进行攻击；**过山车**，BOSS会从上方露出头部，过一段时间后会咬向卡比然后上蹿下跳，要保持移动避开；**盘旋突进**，BOSS会卷成一盘蚊香一样进行突进攻击，只要漂浮在空中就可以避开；**火圈攻击**，BOSS会绕着表侧的柱子化成一个火圈，时而扩张时而收缩地横扫而过，看准其运动轨迹，用漂浮或滑铲都可以避开。因为BOSS露出头部的时间很长，利用狙击能力的蓄力射击可以很快解决它；如果是其他难以攻击到头部的能力的话，可能就要稳扎稳打做好持久战的准备。

4-7 EX

区域1有许多的旋转木桩，建议用马戏或石头能力的无敌时间来通过，而区域1的终点处可以复制锤子能力，建议换成这个能力再进入水下行动为主的区域2。区域3又是看镜子走路区域，不过并没有什么太大的难点。区域4需要和里侧的3把钥匙竞速来取得稀有钥匙圈，一路上会有方块、炸弹和敌人挡路。如果仍保留了锤子能力的话会有很大帮助，否则就需要熟练运用滑铲、漂浮来避开伤害，还要掌握快速落下的能力，否则就很难抢在第一把钥匙掉落深渊之前到达里侧。区域5同样是有许多蛇神雕像对着卡比喷火，复制马戏能力的话比较容易躲过。区域6需要对战猩猩小BOSS，这次BOSS的攻势比较犀利，马戏能力的B和突进B这两招的无敌时间比较长，有比较好的打击效果。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 2 当中，要小心从里侧而来的大鱼的攻击。

普通钥匙圈b



▲在区域 3 的图示位置往下走会看到普通钥匙圈，不过普通钥匙圈下方的平台是幻觉要注意别掉下去。

普通钥匙圈c



▲在区域 5 中蛇神雕像排成一排的地方，用切换星到达表侧后向左走，就可以看到。

稀有钥匙圈



▲在区域 4 中抢在钥匙掉落深渊之前赶到里侧，并用 3 把钥匙打开门便可以取得。

太阳石a



▲区域 5 当中有一扇被方块遮挡住的门，进入后会来到图示场景，用重力感应操作将引线上的火引到大炮处便可以取得上方的太阳石。门的附近就有火焰能力的敌人出没，记得先复制能力。

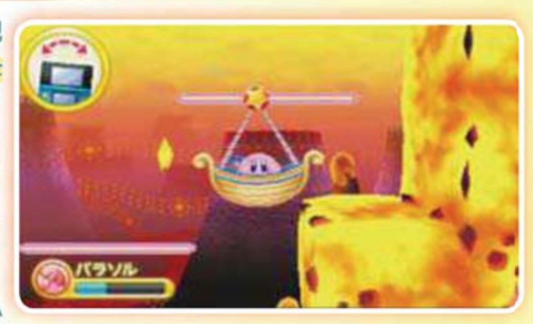
太阳石b



▲击败猩猩小 BOSS 后继续走就会看到宝箱，太阳石就在宝箱当中。

Lv5 Ever Explosion

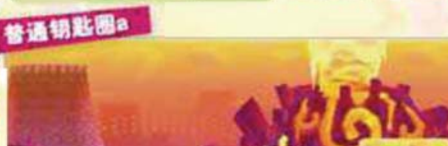
5-1



这一关要穿过火山地带。区域1中最好复制洋伞能力，一方面防御从天而降的熔岩，另一方面按B还可以冷却灼热的石块。区域2要乘坐小船前进，需要注意的是如果倾斜角度太大小船会掉到熔岩上然后损坏，这样一来就无法取得该区域的太阳石。区域3要迎战海豹小BOSS，如果玩家动作够快，可以趁着无敌棒棒糖的效果未结束之前将其轻松解决，然后复制其能力，雪人能力在区域4十分重要。区域4当中要踩在移动的方块上面前进，途中挡路的灼热方块可以用雪人能力冷却，从天而降的熔岩则需要小心避开，被砸中的话就会失去雪人能力而无法取得太阳石。区域5要变身成轮胎和里侧拿着钥匙的小怪赛跑，只要懂得及时解除变身来改变方向就没有什么难度。

收集要素

普通钥匙圈a





▲区域 1 当中用洋伞能力冷却石块再将其击碎，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈b





▲区域 4 出口处往右下角跳，破坏图示位置的石头后就可以看到普通钥匙圈。

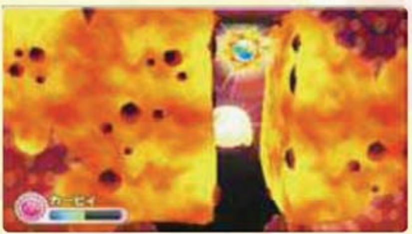
稀有钥匙圈



▲太阳石 c 的左上角有一块可以破坏的石头，从此处一直往左走，避开途中的岩浆，在尽头处就可以看见稀有钥匙圈。

太阳石a





◄▲在区域 2 左下角拿到钥匙，再乘上小船避开途中的炮击到右侧开门，开门后吃下无敌棒棒糖，这样就能毫无顾忌地飞起来获得被熔岩包围的太阳石了。

太阳石b



▲区域 4 的最右端有一扇被灼热方块挡住的门，冷却并破坏方块后进入门中，会来到图示场景。先用雪人的溜冰能力冷却下方的方块，再破坏上方的方块让宝箱落下，就可以取得里面的太阳石。

太阳石c



►在区域 5 赶在小怪前头到达里侧，然后夺下其手中的钥匙打开一旁的门，里面的宝箱中就装着最后的太阳石。

5-2



虽然同样是火山地带，不过这一关以水下行动居多。区域1最后的大门被石块挡住，要用一旁的定时炸弹将其炸开。区域2要在各个水立方之间移动，不考虑拿稀有钥匙圈的话，用区域1的枪兵能力比较好。区域4要迎战石头小BOSS，因为其突进的招式比较多，建议还是用马戏能力搭配游击战术，击败它后记得复制其能力。区域5的水域中有众多大鱼虎视眈眈，石头能力虽然在水中无法使用，不过可以在空中变成石像然后一口气沉入水中无视大鱼的骚扰。区域6会变成大爆炸卡比，吸住玻璃管道的星星盖子可以将另一侧平台的东西吸过来。至于管道里的大鱼要引诱其进攻，待其进攻失败伸出舌头时才可以将它吸进肚子里，之后就可以借助管道在表侧和里侧穿梭。区域7的最后要先破坏炸弹方块制造立足之地，再对着玻璃管道把小怪吸起来，小怪会把过关的大门和切换星从岩浆中扯出来。

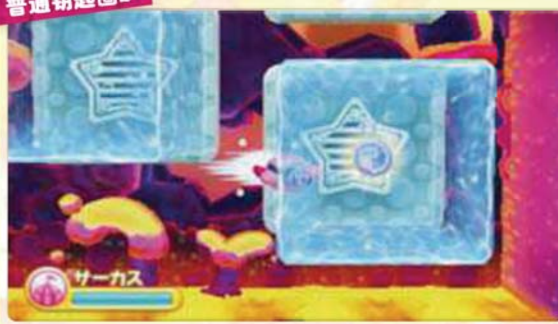
收集要素

普通钥匙圈a



▲取得太阳石 a 的途中会看到，可以顺便取得。

普通钥匙圈b



▲在区域 4 的大炮的下方的水立方里面。

普通钥匙圈c



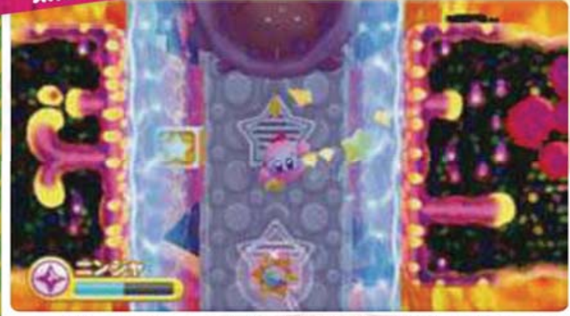
▲区域 5 有 3 条大鱼垂直排列的地方，在中间的大鱼的右侧有个普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲复制区域 2 当中的忍者能力，然后用水遁破坏图示位置的灼热方块，上方便是稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在区域 3 的里侧，乘坐上方的切换星后向下游就可以取得，不过要小心途中的大鱼的突袭。

太阳石b







▲区域 5 的左下角有个木桩，用石头能力敲下后会来到图中场景。玩家需要启动定时炸弹，然后快速敲下右侧的五个木桩使定时炸弹炸毁石块，这样才能取得下方的太阳石。定时炸弹一定要卡比举起过才会启动，所以进门后先变成石像躲开炸弹可以获得一些缓冲的时间。另外，第二及第三个木桩可以一口气敲下，在第四及第五个木桩中间变成石像，这些也是节省时间的窍门。

太阳石c



▲在区域 6 的图示位置，先破坏左下角的炸弹方块制造立足之地，再将里侧的东西吸过来，之后打开宝箱就可以获得太阳石。

太阳石d



▲将区域 7 里的这条大鱼吸走，然后到里侧按下原本被其尾巴挡住的机关，再回到表侧就可以获得太阳石。

5-3

在区域1就能看到新登场的传送装置，传送装置两个一套，可以让卡比在表侧和里侧之间传送。区域2和区域3都会有巨大的墙壁向卡比袭来，要第一时间往反方向冲刺，不然被夹击就是Game Over。区域5可谓是十面埋伏，每传送一次就会有新的墙壁压过来，建议复制一开始的敌人的羽毛能力，飞的时候可以争取更多的时间。

收集要素

普通钥匙圈a



▲破坏图示的炸弹方块后会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲在区域 5 的必经之路上可以看见。

普通钥匙圈c





▲在区域 3 的出口的右上方还有一扇门藏在木桶后，进入后会看到许多大炮。第一次要对着左上角的石块直接发射，第二次同样要对着左上角的大炮发射，这样就能够拿到中间的稀有钥匙圈了。

太阳石a



▲在拿到稀有钥匙圈的地方，让大炮垂直向上发射的话，就能够来到图示场所获得太阳石。

太阳石b



▲在区域 4 图示位置，先在表侧将里侧那一端升至最高以取得定时炸弹，再将表侧这一端升至最高，切换到表侧后向右上方走，用定时炸弹炸毁石块就能获得太阳石。

太阳石c





■在区域 5 的终点处，进入上方的门就可以看到太阳石。

5-4

区域1只要注意里侧的炮台然后一路向下冲就好，出口藏在右下角的石头后面。区域3会出现旋转的木板，必须看准板上的洞的位置站好，不然卡比会被拍到屏幕上。区域4有许多炸弹方块，必须破坏后才会出现立足点，所以必须复制一开始的敌人的狙击能力。区域5同样是旋转木板区域，而且还有迷惑玩家的假洞，颜色和真的洞略有区别，玩家要注意观察。区域6中大爆炸卡比再次出场，此处卡比需要站在钻车上利用吸力驱动其前进，中途会有岩浆瀑布和喷射火焰，要适时停下来避开，最后要将钻头插入石像的洞中里让其上颚抬起形成通路，就可以前往区域7。区域7会有4只飞龙现身在卡比面前，它们会喷出蛋来进行攻击，用大爆炸吸入可以将蛋吸住，再喷回卸下盾牌的飞龙身上就可以将其击败。当剩下最后一只飞龙时，在喷蛋之前会追加火焰攻击，而且蛋的轨迹会变成从下往上飞，需要避过火焰后拉近距离才能吸到。解决最后一头飞龙后，过关的大门就会从天而降。



收集要素

普通钥匙圈a



▲用飞弹将图中的石块炸毁，右下方的石块里藏着普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲在区域 4 中破坏图示的炸弹方块会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲在区域 5 中破坏图示的炸弹方块会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲在区域 5 出口的右下角有一处可以破坏的墙壁，里面藏有稀有钥匙圈。

太阳石a





▲区域 2 当中，用飞弹炸开最右端的石块，然后切换到里侧按下开关拿到钥匙，一路回到最左端，打开 1UP 旁边的门，然后走进小路破坏图中最左端的炸弹方块，就可以到达太阳石处。

太阳石b





▲在区域 4 破坏图示的炸弹方块后会出现一扇门。进去后要操纵卡比射箭从齿轮中间的缝穿过并射中箭靶。射中两个箭靶后齿轮会消失，玩家就可以取得右方的太阳石了。

太阳石c



■区域 6 中，躲在两个岩浆瀑布中间。

太阳石d



►区域 7，击败 4 头飞龙后出现。

5-5

这一关的主要内容就是大战各个小BOSS，前三个区域都分布着两颗切换星，每颗都通向不同的小BOSS，而每击败1个小BOSS都可以从宝箱中获得太阳石。区域1左边的路是熔岩小BOSS，而右边是轮胎小BOSS。区域2左边是盔甲小BOSS，右边则通往海豹小BOSS。区域3左边路线是石头小BOSS，右边则是甲虫小BOSS。区域4终于不再有岔路，惟一的切换星会将卡比带到猩猩小BOSS的面前。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 2 的木桶当中藏有普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲在区域 4 的最右端。

普通钥匙圈c



▲在区域 5 的木箱的右下方。

稀有钥匙圈



▲在区域 4 的最上方还有一颗切换星，切换到里侧后进入一扇门，复制当中敌人的音波能力将杂兵清理干净，就可以打开宝箱获得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲选择轮胎小 BOSS 路线的话，建议复制轮胎能力撞破中间的石块到达宝箱处。

太阳石a



太阳石b



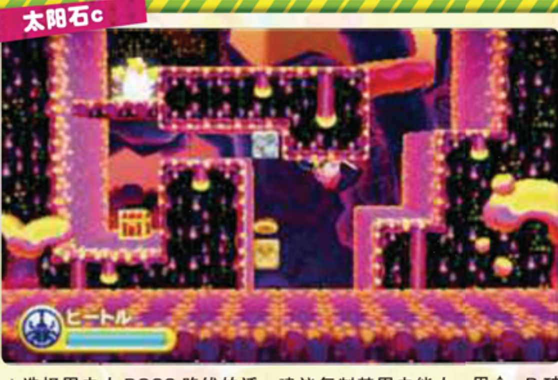
▲选择海豹小BOSS路线的话，要踏在上方的X方块上，待其粉碎掉到下方后尽快破坏中间的方块前往宝箱处，并在宝箱下方的X方块粉碎前取得太阳石。

太阳石b



▲选择盔甲小BOSS路线的话，建议复制其剑士能力，尽快破坏方块并在X方块粉碎前通过中间区域到达宝箱。

太阳石c



▲选择甲虫小BOSS路线的话，建议复制其甲虫能力，用↑+B破坏石块到达宝箱处。

太阳石c



▲选择石头小BOSS路线的话，建议复制其石头能力，变成石像破坏右方的炸弹方块就可以打开宝箱。

太阳石d



▲击败猩猩小BOSS后，破坏图示的炸弹方块就可以打开宝箱。不过之后上方还会掉下来几只小怪，HP少的话要注意。

5-6

第五大关的BOSS是一只泡在岩浆中的蛤蟆。对战前有雪人、战士和炸弹三种能力可以选，雪人可以将BOSS喷出的熔岩冻住并用来反击，而战士则可以持续攻击BOSS。在第一阶段，BOSS会使用以下招式：**熔岩攻击**，BOSS会在里侧向卡比吐出熔岩，熔岩可以击碎，放着不管的话过一阵子也会爆开，落地后粉碎的话会在地下留下火焰，第二阶段熔岩的数量会增加；**火焰扩散**，BOSS会鼓起肚子突进到平台中间，然后向四周放射出火焰，只要漂浮起来就能躲过；**M字冲击**，BOSS会从岩浆中跳出，在表侧和里侧之间反复弹跳，轨迹呈M字形，只要不站在表侧平台的左右两端以及中间的话，就不会受到伤害，在第二阶段这一招的持续时间会变长；**吐舌攻击**，泡在岩浆中的BOSS会慢慢向卡比逼近，第四次露脸时会射出舌头将卡比卷入口中，看准其轨迹并远离BOSS的脸，就可以避开此招。受到一定伤害后，战斗进入第二阶段，BOSS会增加以下招式：**岩浆波浪**，岩浆会从画面里侧涌上来，看准其空隙避开，比较低的波浪要漂浮在空中躲过；**火焰喷射**，BOSS会有一段比较长的蓄力时间，然后喷出火焰，有时还会一边旋转一边喷火，后者会烧焦屏幕而阻碍视线一段时间，无论哪一种只要飞起来就可以躲过；**火山爆发**，BOSS会跳进火山当中，紧接着会有四块熔岩落下，熔岩之间会有安全地带，而BOSS最后会从安全地带落下，要注意避开；**岩浆喷泉**，BOSS会从头上喷出岩浆，然后一边旋转一边逼近卡比，需要漂浮到空中躲过。攻击这个BOSS的机会不是很多，需要尽快掌握其攻击模式，抓紧机会给它造成伤害。

5-7 EX

区域1启动一开始的开关后，方块会像贪食蛇一样移动，要一边看准落脚点一边避开从天而降的熔岩。区域2是水立方空间，而里侧和四周还有众多的炮台在等候着卡比，在水立方之间移动时务必要看准时机。区域3当中会拿到激光棒，同时还要帮表侧举着钥匙的小怪开路，不仅要启动机关，还要帮它将熔岩和敌人破坏掉，如果万一小怪挂掉了，可以在该区域自杀再从头开始。区域4会出现进击的墙壁，而途中还有很多道门需要拿着钥匙才能打开，复制中途的甲虫敌人的能力可以加快速度。区域5当中旋转的木板再次出现，而且洞与洞之间的间隔变得更长，要抓紧时机冲刺。区域6要迎战轮胎小BOSS，这次它会释放出大量零件进行攻击，用雪人能力将其冻住并反击可以造成不少伤害。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 1 的出口下方的石头可以破坏，里面藏有一个普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域 2 的图示位置，切换到里侧后下方有个缺口，往下跳会跳入另一个水立方，破坏里面的炸弹方块后会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲帮拿着钥匙的小怪铺路到图示位置，就可以拿到藏在门里的普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▶在区域 4 某个传送装置上方，跟随点数星往上飞就可以看到。

太阳石a







▲在区域 3 帮第二只小怪铺路，卡比赶路的同时也要注意小怪是否会受到攻击。最后的四个方块中最高的一个必须从右侧起跳才能破坏，所以卡比的速度一定要快。用小怪的钥匙开门后，依然是用箭穿过齿轮射中箭靶的机关，让第二个齿轮消失后，就会出现太阳石。

太阳石b



▲区域 6 中，击败小 BOSS 后前往过关的大门的途中可以看到宝箱，打开后得到太阳石。



Lv6 Royal Road



从这一关开始，敌人会很明显地带有昆虫的特征。区域2是强气流区域，途中没有什么收集要素，尽快通过即可。区域3会出现一辆战车，其炮弹发射频率很高，站在有墙的地方可以避开其攻击。不过，有些带有裂缝的墙承受攻击后就会损坏。区域4要在强风中迎战盔甲小BOSS，建议用火焰能力的→→B一点点削减其HP，击败后复制其能力，在区域5中能够用于取得太阳石。击败小BOSS后往右上方走，可以拿到一个番茄，同时还能进入隐藏房间。区域6战车再次登场，这次没有墙壁阻挡，连接平台间的铁块还会被破坏，只能尽快向前冲了。途中还会看到一个睡魔的能力星，若是碰到了基本上就会Game Over，要注意避开。

收集要素

普通钥匙圈a

▲在区域 3 的图示位置。

普通钥匙圈b



■区域 4 击败小 BOSS 后往右上走，会看到图中的月亮。其实这个月亮是隐藏房间的入口，进去后可以获得几个 1UP 和一个普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲区域 6 中图示位置的方块破坏后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



►获得太阳石 c 后继续往左走，左下方有一个缺口，飞进去后就能看到稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在区域 3 破坏此处的炸弹方块后往下走，太阳石就藏在下方一个木桶里。

太阳石b



▲区域 5 有一门上方飘着一个汉堡包的大炮，其上方有一个缺口，将卡比往缺口发射会看到一扇门。进入后，用上方的铁块将左边的石块砸碎，然后切换到表侧踩下开关，然后再用下方的铁块砸碎右边的石块，就可以取得太阳石。要切断绳子需要特定的能力，最好复制之前的盔甲小 BOSS 的剑士能力。

太阳石c



▲区域 6 中先将此处的炸弹方块破坏，把战车击沉。之后就可以通过右侧的切换星到里侧打开宝箱获得太阳石。

6-2

本关是对战最终BOSS惯例会有的，再次与之前的BOSS对决的关卡。区域1需要不断踩下机关开门才能前进，建议复制途中遇见的敌人的狙击能力，无论是和BOSS战斗还是之后解开机关都可以派上用场。被最右端的黑洞吸进去之后，就得和第四大关的BOSS对战。其招式并没有什么变化，照之前的打法即可解决。区域2里会有很多道具藏在门后，射击机关可以让门打开，开门时间普遍都很短，需要抓紧时间。被区域2的黑洞吸走之后，需要和第三大关的BOSS开战。在里侧平台藏有一个稀有钥匙圈，所以不要太快将BOSS打死。

太阳石a



▲在区域2按下开关，进入图中的门。之后玩家需要用水将两边的种子灌溉至开花，会出现钥匙。先解决中间的小怪，再用钥匙打开上方的门，就可以取得太阳石。

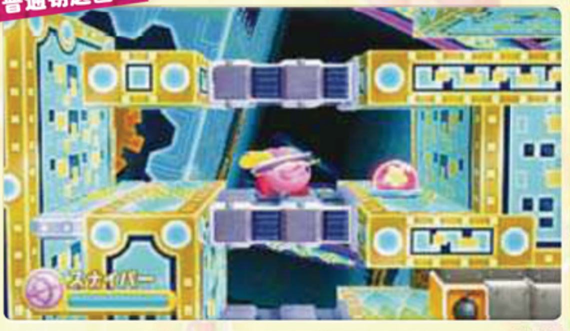
收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1中破坏图示位置的方块，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域2中，按下右侧的开关后需要第一时间飞到上方拉下把手，再立马往下跳到炸弹方块旁边。破坏炸弹方块后就能取得一旁的普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲与第三大关BOSS对战的舞台，藏在里侧平台最左方的空缺处。

6-3

这一关中在区域2就会变身成大爆炸卡比，可谓是结合了大爆炸卡比状态下所有会遇见的机关的关卡。区域3要在会移动的方块上护送雪人头部，难度大大增加，需要紧贴着头部并且保持适当的速度前进。区域5需要驱动岩浆里的钻车，区域6要迎战不断喷出飞弹的炮塔，不过都没有什么难度。区域7中要先将左边的石像吸至中间位置，再站在石像上吸一旁的蓝色星星，把背景的旗子吸走。之后乘坐切换星到里侧把战车吸走，就会出现过关的大门。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域2的铁球机关之后，要将铁球吸至最亮的状态，待其粉碎石壁后才能取得。

普通钥匙圈b





▲区域 4 一开始的位置，将第一个铁球吸至如图所示的状态后松开即可，石壁会倒下给第二个铁球制造立足点。将第二个铁球吸至闪光状态，将石壁砸碎后才可以取得普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲将区域 6 中图示位置的机器破坏后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲从取得普通钥匙圈 b 的地方往下走，右侧藏有一个黑洞，进入后会来到图示的场景。将左侧的火车吸走之后，它会掉下装有稀有钥匙圈的宝箱。

太阳石a



▲在区域 3 同时护送雪人夫妇的头部前进，将雪人夫妇完成后就会出现太阳石。

太阳石b



▲在区域 5 的最右端，将里侧的宝箱吸过来后打开，就可以获得太阳石。

太阳石c







▲在区域 6 的第二个炮塔上方还有一个炮塔，将其破坏后进入新出现的门来到图示场景。先用激光融化右侧的冰块，然后将玩具车吸下来填补空位，再把喷出激光的玩具吸至太阳石的下方。待其融化了冰块后，拉下一旁的拉手把激光挡住，就可以获得太阳石了。

6-4

本关与6－2类似，同样是迎战各个BOSS。第一战是与第二大关的画像BOSS对决，第二战是第一大关的大树，而第三战则是第五大关的蛤蟆。除了收集要素之外，关卡中没有什么难点。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域 1 中，乘坐两次切换星后往左上角飞就可以看到。

普通钥匙圈b



▲区域 2 中，破坏图示位置的炸弹方块后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈

▲区域 4 中图示位置的方块可以破坏，之后往左走跳进大炮当中，卡比会在几门大炮间飞翔，途中就可以取得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在区域 3 当中见到黑洞先不进去，继续往左走跳进大炮当中，会被射回最上方，而一旁被轰碎的铁块中则藏有太阳石。

6-5

这一关需要不断救出被困的花仙子，借助它们的力量才能前进。区域3左下的黑洞里，会有变色的方块从背景突出来，看到方块变成红色时要第一时间避开。区域3左上的黑洞中，会迎战猩猩小BOSS，将其击败后记得复制其能力，之后可以用于取得太阳石。右上的黑洞中要戴着炮弹帽子前进，在最底部有太阳石，如果帽子过热了就无法取得，不用的时候记得摘下。右下的黑洞中要防范敌人的暗箭。将四个黑洞中的花仙子都救出后，门的正上方会出现第五个黑洞，里面会有不断升级的变色方块攻击，保留在右下的黑洞中复制的甲虫能力的话，比较容易避开这些方块的突袭。区域4中卡比会变身成大爆炸卡比，而登场的敌人都是在各个关卡中让玩家苦不堪言（？）的小BOSS，这下子可以一张嘴将其一网打尽，真是出了一口恶气。区域6第一大关的BOSS会再次登场，不过在大爆炸卡比的面前，只有连HP槽都被吸走的份……之后花仙子们会搬来过关的大门。



收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 3 左下的黑洞当中，变色方块区域的右上角。

普通钥匙圈a



▲区域 3 右下的黑洞当中，切换到里侧就可以看到。

普通钥匙圈c



▲区域3正上方的黑洞中，离开变色方块领域后，破坏图示位置的方块，就可以看到普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲区域3右下的黑洞当中，复制里侧敌人的甲虫能力，然后将此处的木桩往下顶，在平台的正下方就会出现稀有钥匙圈。

太阳石a





▲区域3右上方的黑洞当中，用炮弹帽子轰碎图示的石块让钥匙往下掉，之后再轰碎太阳石门前的石块，就可以带着钥匙切换到里侧开门取得太阳石。

太阳石b





▲在区域3左上角的黑洞当中。击败猩猩小BOSS后，按下表侧的开关就可以让里侧的门打开，进去后又是一个用重力感应操作引线的机关。用锤子能力的↑+B可以点火，之后让火分别点燃下方最右→下方中间→上方左边→上方右边→下方最左的引线，就可以启动大炮。随着大炮飞上去后，就可以得到太阳石了。

太阳石c



▲在区域4长长的楼梯旁有一个切换星，乘上去之后就可以看到太阳石。下方还有一个1UP。

太阳石d



▲在区域5中，将图中的所有轮胎小BOSS都吸走之后会出现切换星，切换到里侧后往左走就可以看见最后的太阳石。

6-6

本关是一连串的BOSS战，每场BOSS战结束后都会SAVE，玩家不用担心战败后要从头打起。BOSS战之前可以在甲虫、马戏、铃铛、狙击等四个新能力中选择一个，有远程攻击又有无敌技能的狙击自然是首选，当然玩家也可以使用熟悉的能力进行挑战。



BOSS 蒙面迪迪迪大王（首战）



蒙面迪迪迪大王会使用以下招式：**前扑攻击**，向卡比冲来并扑倒，可以靠漂浮躲过；**下压攻击**，BOSS会高高跳起然后压向卡比，用滑铲可以躲开；**锤子攻击**，BOSS会举起锤子靠近卡比，如果企图从其上面绕过去，就会被跳起的BOSS击中，主动靠近BOSS待其出招后跳过，或者漂浮起来引诱BOSS跳起再往反方向移动，都可以破解这一招；**迪迪迪吸入**，BOSS会开始吸气，如果靠近它会被吸进嘴里，可以漂浮起来绕到其背后，是绝佳的输出机会；**锤子喷射**，BOSS会举起锤子，过一会儿会喷出火焰或者导弹，此时背后全无防备，同样是输出机会；**漂浮攻击**，BOSS会漂浮在空中向卡比靠近，在地面用滑铲可以避开。总体来说，BOSS的招式都没有太大的威胁，争取少受伤，第二场的压力会比较小。



▲ BOSS 惟一比较难应付的招式，如果卡比靠近的话只是普通锤击，若卡比引诱其跳起往下锤的话会释放出冲击波，需要注意。

BOSS 蒙面迪迪迪大王（再战）



迪迪迪大王被击败后，会换成斧头，再次向卡比袭来。这一战BOSS的招式极其丰富。原有的前扑攻击、吸气攻击、漂浮攻击保留的基础上，下压攻击和锤子攻击（换成用斧头使出）增加了冲击波。蕴含着力量的斧头还能使出下列攻击：**回旋斧・蓝**，斧头会闪着蓝光，之后BOSS开始旋转，在平台上来回移动，用漂浮可以躲过；**回旋斧・红**，斧头会闪着红光，之后BOSS会像直升机一样转动斧头，在里侧和表侧来回移动，BOSS会追着卡比，当其靠近时及时用滑铲躲开即可；**斧光弹・蓝**，BOSS会举起斧头，然后连续释放蓝色光弹，从版边用漂浮飞起来，然后往中间飞即可避开；**斧光弹・红**，BOSS会用斧头发射两个光球，第一个发射时站在地上，第二个发射时要漂浮起来躲避；**连续斩击**，BOSS会挥舞着斧头向卡比冲来，用漂浮可以躲过，同时要留意BOSS的回马枪；**斧头冲击**，斧头着火后BOSS会跳起来撞击地面并释放出冲击波，如果卡比处在着陆点附近要及时用滑铲闪开；**斧光弹・黑**，受到一定伤害后，迪迪迪大王会和操纵者一起使出这一招，操纵者会丢出光弹，然后迪迪迪大王会用斧头将其击出，需要看准其轨迹判断是否要跳起躲过，收尾时操纵者还会释放一个巨大的光弹，光弹会上下移动扫过平台，看好间隙用漂浮或滑铲躲过，否则就老老实实防御吧。这场战斗要速战速决，在BOSS还未使出斧光弹・黑之前就结束战斗是最好不过。



▲连续斩击后有时会追加回马枪攻击，攻击范围几乎覆盖整个平台，所以躲过了斩击之后也不要松懈。



▲斧光弹・黑速度十分快，很考验玩家的反应速度，最后的巨大光弹也很难躲开。用狙击能力的伪装全程躲过去也不失为一个办法……

BOSS 女王蜂（首战）



击败迪迪迪大王后，才发现一切都是场误会，而真正的幕后黑手女王蜂也登场了。女王蜂会连续使用瞬移，只有在出招的时候才能对其持续造成伤害。第一阶段时，女王蜂的招式如下：**突进剑刺**，BOSS手中的杖会变成剑，然后从平台一端对卡比进行突进攻击，只要持续漂浮就能躲过；**发射光弹**，BOSS会用绿色的杖连续发射3个光弹，光弹可以漂浮躲过，也可以吸入后攻击BOSS；**落雷攻击**，BOSS会用红色的杖对正下方发动雷击，有时会连续使出这一招，用滑铲及时避开即可；**交叉斩击**，BOSS会瞄准卡比用两把剑进行交叉斩击，在BOSS出招的时候滑铲避开即可，注意此招会连续斩击三次；**圆盘攻击**，BOSS身上会缠绕一个圆盘然后向卡比逼近，要视BOSS的位置用漂浮或者滑铲躲开，持续一段时间后BOSS会回到里侧，然后向卡比抛出圆盘，视其位置原地不动或跳起避开。受到一定伤害后，战斗进入第二阶段，BOSS会召唤出一个红色平台，战斗将在这个平台上展开，新招式包括：**圆盘扫射**，BOSS会向着卡比连续抛出好几轮圆盘，漂浮在中间位置比较容易避开；**落雷扫射**，在平台表侧使出的落雷攻击，只要漂浮起来就可以躲过；**召唤工蚁**，BOSS会召唤出杂兵，必须将杂兵全部消灭后BOSS才会再次出现，红色、白色、绿色分别对应火焰、雪人和电流能力，可以从它们身上复制。继续对BOSS造成伤害后，战斗进入第三阶段，BOSS会愤怒地砸碎平台，战斗回到一开始的舞台，而BOSS也增加了新招式**幻影斩击**。对付这一招，只要保持不动，然后等BOSS现身的瞬间滑铲即可躲过。BOSS的攻击方式只要懂得方法之后就很好躲，稳扎稳打来获取胜利吧。



▲交叉斩击也可以用漂浮躲过，不过跑得不够远有时会被剑扫到。



▲圆盘的中间位置是可以穿过去的，实在拉不开距离的话跟着BOSS一起漂浮也可以。



◀进入第三阶段时BOSS会怒砸平台，此时是有伤害判定的，切记不要站在正中间（不要问我怎么知道的）。



►使出幻影斩击时BOSS会连续发动4次，且必定在卡比身边出现，有自信的话可以考虑打一下BOSS之后再逃开。

Lv7 Eternal Dreamland

击败女王蜂后，她寄生在了世界树上。为了拯救整个星球，卡比必须赶到BOSS身边，但是有藤蔓碍事。此时卡比救出的花仙子们搬来了一门大炮，在迪迪迪大王的帮助下，开始清理藤蔓。用重力感应操作控制大炮的准星，当花蕾张开并开始吸收能量时可以发射卡比对其进行攻击。将藤蔓上的花蕾都破坏后藤蔓就会撤下。如果未及时攻击花蕾而让其吸收了足够多的能量，它会发射出种子，同样可以用卡比打掉。清理了三次之后终于出现了一个通往BOSS的突破口，向着BOSS发射卡比，就会进入下一轮的战斗，不过战斗前有更换能力和补充辅助星的机会。



BOSS 女王蜂（再战）



一开始是无法靠近女王蜂身边的，只能先对其长出来的花朵进行攻击。每次击败花朵后，就会强制移动到新的平台，可以站的地方也会越来越少，玩家在闪避的同时可要小心脚下。

第一个平台上的花朵会按顺序使出以下招式：**红色种子**，左右两朵花会同时对卡比发射红色种子，待其发射后滑铲逃开即可，吸入红色种子可以复制火焰能力→**花刃突刺·纵**，花朵会化成利刃刺向平台，远离花朵就不会被击中→**刺球横扫**，花朵会变成刺球横扫过平台，由于两朵花的移动有时间差，跳过下面的花然后站在地面即可避开→**黑色种子**，两朵花会向平台上扔出两个巨大的黑色种子，过一段时间它们会爆炸，吸入黑色种子可以复制炸弹能力→**花刃十字斩**，花朵化成利刃从左右同时斩下，跳起来可以避过→**激光扫射**，两朵花会背靠背发射出激光，会扫向天空再扫向平台，站在平台正中间，待其往下扫时漂浮起来就可以躲过→**绿色种子**，两朵花会以两端到中间再到两端的顺序喷射出绿色种子，及时走位避开即可，吸入绿色种子的话可以复制电流能力→**花刃回旋斩**，花朵化成的利刃会追着卡比使出回旋斩，保持移动就能避开。

第二平台的战斗中，花朵会追加新的招式进入新的循环：**旋花飞击**，花朵会化为圆盘状从里侧和表侧来回扫过，待其袭来时跳起即可，最后两朵花会一起旋转然后逼近，在版边漂浮起来可以躲开→**花刃十字斩**→**花刃突刺·横**，化作利刃的花朵会从两侧进行突刺，用漂浮或滑铲避开→**刺球突进**，两朵花会化成刺球，向卡比所在的位置袭来，保持移动避开→**激光喷射**，两朵花会向着一侧平台发射激光，逃到另一侧平台即可→**红色种子**→**花刃突刺·纵**→**黑色种子**→**激光扫射**→**绿色种子**→**花刃回旋斩**→**刺球横扫**，如是反复。

第三平台依然是新的循环：**交叉激光**，站在中央平台，或者是在版边漂浮起来都不会中招→**绿色种子**→**黑色种子**→**激光喷射**→**花刃突刺·横**→**刺球突进**→**花刃十字斩**→**刺球横扫**→**红色种子**→**花刃突刺·纵**→**激光扫射**→**旋花飞击**→**花刃回旋斩**。

第四平台，花朵数量会增加到4个，火力更加密集所以可躲避的空间也少了。此外BOSS的本体也会参战，搭配出了更多新招式：**刺球喷射**，BOSS会将4朵花化作刺球喷出，看准轨迹用漂浮或走位躲过；**电网攻击**，四朵花会制造一个电网将卡比包围在中间，当它们拉开距离时就是要聚拢的时候，看准时机跳起来就能避开；**三重激光**，从BOSS本体会连续喷出三道激光，事先会显示激光的轨迹，避开即可；**花蕊突进**，四朵花会依次突进到表侧，上方的攻击只要站着就能避开，下方的攻击需要漂浮起来；**旋花飞击·改**，前面扫过的攻击同样靠跳起避过，最后的大回旋则要漂浮在四朵花中间的空白地带才能避开；**花刃十字斩·改**，先由两朵花分别使出斩击，最后再追加十字斩，保持移动就不会被击中；**刺球横扫·改**，横扫时同样都是跳过了最下面的花就安全了，不过因为会来回扫射所以不要松懈，之后还会追加刺球突进；**交叉激光·改**，四朵花会同时喷出激光，不过只要漂浮起来就能躲开；**电弧扫射**，花朵会两两一对制造出电弧，然后从下方和上方分别扫过平台，之后还会形成十字形的电弧，卡比需要在空隙中跟随其旋转而移动。



■BOSS使出刺球喷射时，刺球的轨迹有高有低，注意观察才知道如何避开。



▲旋花飞击·改因为花朵数的增加，伤害判定区域彼此间会有重叠，建议到版边待机，这样只需要避开一个花朵即可。



BOSS 女王蜂（终战）



最终战大爆炸卡比又跑出来了，而战斗本身也简单了许多。花朵会释放出一堆小种子，卡比需要将其吸住，然后将BOSS发射出来的大种子打回去。之后花朵会对卡比进行攻击，避开后吸住它，BOSS就会张开防护罩，此时需要利用重力感应操作，瞄准防护罩上的其他花朵发射过去，就可以将花朵破坏掉。反复几次将所有花朵都击毁之后，BOSS会靠过来对卡比发射激光，用大爆炸吸入再转动摇杆，可以将BOSS的激光据为己有，最后卡比会将BOSS送上西天，而游戏到这里也正式通关。



▲小种子和大种子发射后会提示从哪个方向飞过来，对准那个方向按B即可。



▲此处，玩家其实没有必要移动准星，只要认准一点，待花朵自己移过来时再发射即可。



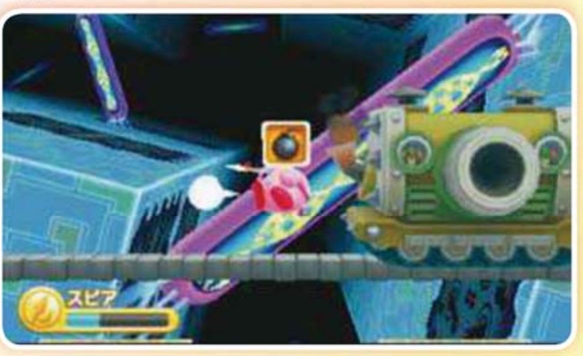
▲和 BOSS 的最后对决时，还要快速转动摇杆才能把激光吸过来。

6-7

这一关将各种机关融合在一起，是非常考验玩家操作水平的一关。区域1当中需要在水立方之间移动，同时还要避开里侧突如其来的攻击。区域2则是要在打滑的冰面上躲避魔术手。区域3当中，需要避开变色方块的突袭，然后将其当作踏足点来前进。区域4要在强风中穿越雪山地带，如果还保留着马戏能力，就用钻火圈能力来赶路吧。区域5卡比需要在蛇神雕像和旋转木桩的双重打击下乘坐小船前进。区域6中变色方块再次出现且攻击频率很高，需要快速通过。区域7中，岩浆瀑布和旋转木板在恭候着卡比大驾光临。区域8有战车和炮台的双重攻势，需要将一旁的炸弹方块破坏让它们坠毁。区域9需要在针刺地形中对决甲虫小BOSS和盔甲小BOSS，多多利用防御减少伤害。



▲区域 3 当中的这个地方需要提前往左跳，否则等方块缩回去时会往下掉。



▲区域 8 的最后一个炸弹方块所处位置较高，不留意的话容易错过，将其破坏后里侧烦人的战车就会坠毁。

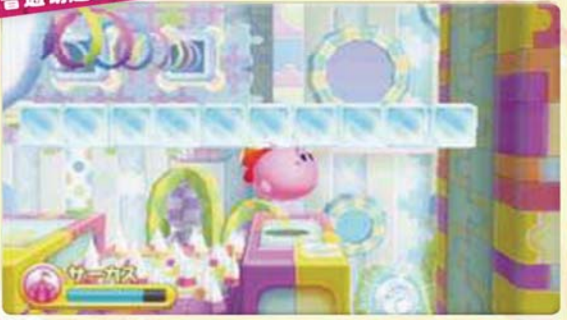
收集要素

普通钥匙圈a



▲区域 1 终点处右上角，破坏图示的方块后可以拿到普通钥匙圈和1UP。

普通钥匙圈b



▲区域 2 拿到太阳石后往右走，就会见到这个普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



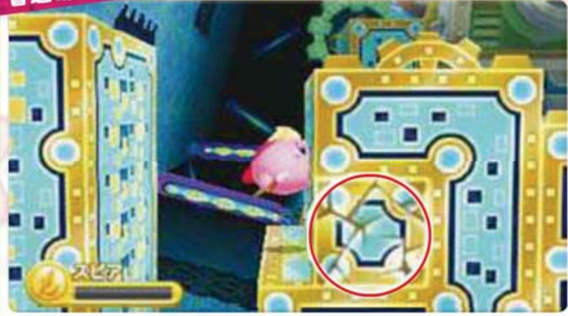
▲用区域 5 起点处的定时炸弹将此处的石块炸毁，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈d



▲区域 6 当中，将左侧的石壁破坏后，就会看到普通钥匙圈。

普通钥匙圈e



▲区域 8 当中，把第二门炮台弄沉之后，跳到图示位置破坏墙壁就可以看到普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲区域 7 中的图示位置，首先需要用火焰能力将冰块融化得到钥匙，开门后要复制左上角的敌人的雪人能力，将门里面的灼热方块冷却，这样就可以获得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲区域 2 中复制表侧遇到的敌人的马戏能力，融化冰块后可以进入下方的门。此处需要在拿到太阳石后第一时间融化冰块离开，用马戏能力的钻火圈要比使用火焰能力来得容易些。

太阳石b





▲用区域 5 当中，旋转木桩右下角的定时炸弹炸毁其左下角的石块，进入后会看到宝箱。用激光棒将上方的石块都破坏掉，之后切换到里侧就可以得到太阳石。

太阳石c



▲在区域 9 的宝箱当中，击败小 BOSS 之后就会遇见。

6-8

本关在6-7过关后才会出现，在区域2就会早早地变身为大爆炸卡比，然后需要和所有中型BOSS再战一次，不过其攻击方式与之前别无二致，只有最初的鼹鼠增加了一招，会投出燃烧的刺球，不能吸住只能躲开。



▶此处需要把下面的大鱼吸走后，到表侧破坏炸弹方块给里侧制造立足点，才能继续前进。

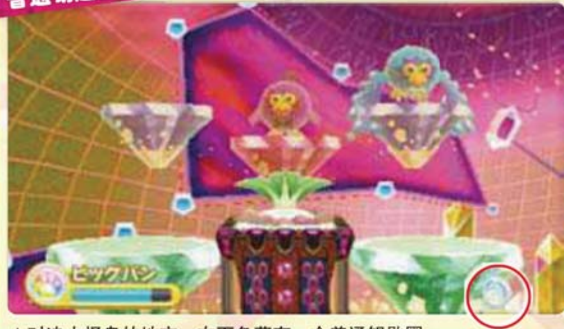
收集要素

普通钥匙圈a、b



▲看到区域5的黑洞时，先不要进去，往下跳然后穿过管道，可以取得里侧的两个普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲对决大怪鸟的地方，右下角藏有一个普通钥匙圈。

普通钥匙圈d、e



▲在稀有钥匙圈的两边可以拿到两个普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲太阳石的右面有一个弯弯的月亮，那里其实也是隐藏房间的入口，进去后会一路往下掉，最后在过关的大门上方会看到稀有钥匙圈。

太阳石a





▲挂卷轴的地方，左上角有一个把手，拉下后会出现一块板，这样一来就可以把卷轴挂到左边的星星架子上，然后在过关的大门上方就可以看到太阳石。



本作的难度适中，想要先通关的玩家可以玩得十分爽快，不拘一格的过关方式保证了玩家的自由度；想要动脑解谜的玩家则能够在收集太阳石和钥匙圈时获得他们想要的乐趣，集齐太阳石后出现的EX关卡也是一大挑战。关卡内的机关种类繁多，且每个大关都有自己的特色，不会让人有厌烦的感觉，不同的能力各有千秋，不过狙击和木叶两个拥有无敌技能的能力稍稍打破了平衡。通关后的小游戏内容十分丰富，而且难度不低，觉得故事模式难度太低的玩家可以在这些小游戏中得到满足。

文 铭风 美编 咕噜



3DS	勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥 ドラゴンクエストモンスターズ 2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵		角色扮演·收集育成 RPG
	Square Enix	日版	
	2014 年 2 月 6 日	1 ~ 8 人	
	5490 日元	对应邂逅通信、无意识通信	

作为百万级作品《勇者斗恶龙 怪兽篇》的最新作，游戏不仅仅只是复刻了 GB 版原作的内容，还添加了不少新剧情，将超 G 级怪兽融入了游戏。此外在游戏内容和系统创新上也做足了功夫，诸多新技能和特性以及能替换特性的新生配合让对战的变化性大大增加。总数量 800 以上的怪兽，也让收集控又有了用武之地。









战斗菜单

名称	作用
战う	开始本回合的战斗
命令	具体的战斗操作设定，可攻击也可选择发动技能
作战	设定怪兽的作战倾向
スカウト	发动捕获
道具	使用道具
にげる	逃跑





角色动作

键位	作用
上键	吼叫，吓跑怪兽。某些剧情也需要用到
下键	下蹲，躲藏起来避免受到怪兽的注意
左键	跳舞，一些怪兽会跟着一起跳
右键	口哨，吸引怪兽
B 键	跳跃，可跳过带毒、带电的地面



角色特技一览

名称	作用
ルーラ	传送，能够传送到各主线世界的场景和当前世界的各个传送点处
ライブラリ	图鉴，查看怪兽、特性和技能。本作中还新增了称号，也可以在其中看到
まんたん	自动用携带的怪兽技能回复前排主力的 HP
ラナリオン	改变当前世界的天气情况
ラナルータ	改变当前世界的昼夜情况
ステルス	隐身，不会被怪兽看到。钥匙门内大都不可使用

作战倾向的设定

游戏中的格斗场段位战斗不能直接输入指令，只能在设定好作战倾向的情况下让怪兽自动进行战斗。根据怪兽在队伍中的不同职能设定好作战倾向后，战斗时便会使用符合作战倾向的技能。另外，为了确保怪兽使用玩家想要的技能，可以在 AI 设定里设定技能的使用频率，两个圈的是经常使用，而红叉则表示禁掉不用。

名称	作用
ガンガンいこうぜ	全力进攻，会不顾 MP 损耗使用强力的攻击技能和魔法
せんりょくうばえ	战力夺取，会使用弱化对方能力的技能和催眠、混乱等让对方陷入异常状态的控制技能
サポートたのむぞ	全力支援，会使用强化本方的技能，比如加攻、加防等
いのちだいじに	性命最重要，回复职业专用，会替队伍内的队员回复。而全满血时也会优先使用偷取敌人魔法等技能
特技つかうな	不使用特技，纯物理攻击。一般迷宫进程中节约 MP 的时候用

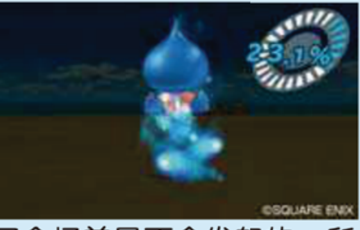


怪兽捕获

想要配合出强力怪兽及完成图鉴，熟练捕获遇见和需要的怪兽是必要的。捕获的方法十分简单，在战斗中使用指令“**スカウト**”，即可对野生的怪兽进行捕获。使用指令后队伍里的每个怪兽都会对目标怪兽攻击一次，随着攻击的强度会增加捕获值，以百分比确率的方式表示，最后会根据捕获值的百分比来决定是否捕获成功，捕获值 100% 的话当然是必定捕获了。捕获成功后战斗立刻结束，目标怪兽会加入队伍供玩家使用。失败的话怪兽会有一定几率发怒，如果不发怒则可再次进行捕获。

捕获时，每个怪兽攻击后增加的捕获值只和当前怪兽对目标怪兽造成的物理伤害有关。所以想提升捕获几率，就得提升怪兽的攻击力。此外，蓄力（テンション）、加攻击力的魔法（バイキルト、ハイシオン）、减对方防御的魔法（ルカナン）和多次行动特性都能让捕获率提升。要注意，捕捉的怪已经存在于仓库内时，怪兽的捕获率会减半。

当然游戏中强力怪兽的捕捉率就算上面说的都用上也提升不了多少，所以要确保加入几率就只能扔肉。在游戏中有四种肉：怪兽ノエサ、くんせいにく、ほねつきにく和しもふりにく，这些都能在市场可以买到。肉在本作中的作用大大增加，



原因就是扔肉的回合怪兽是不会发怒的。所以在怪兽吃饱前，每次扔肉都建议使用一次捕获。虽然几率低，但博运气感觉还是很容易将高级的怪兽捕捉到的。

异国训练师

本作中依旧有异国训练师存在，会随机在世界的多个角落出现，遇到



后对话即可以开始战斗。异国训练师的怪兽都十分强力，而且可以捕获。不过在本作中并不能像前作一样存档后开战，没捕捉到就关机重来了，因为一旦重新开始游戏后训练师会消失。由于战胜训练师后能拿到不错的奖励，建议没捕获成功的话就努力打赢对方吧。

训练师职业	奖励
战士	给予武器
僧侣	玩家选个怪和僧侣随机给出的怪进行配合
人鱼	拿到一个怪兽蛋
兔女郎	获得技能证
学者	获得一个道具
船员	获得ちいさなメダル



怪兽配合

怪兽的配合是游戏的一大重要内容，初期格斗场教学结束后即可使用合成屋进行怪兽的配合了。配合需要亲代的性别必须为一只雄性怪兽和一只雌性怪兽，且两只怪兽的等级都要在 10 级以上。然后会根据配合双方的怪兽种类和等级来决定配合后的怪兽种类。

合成次数达到一定程度后会开启检索合成，会根据玩家遇到的怪兽种类生成一览表，玩家可十分方便地从一览表内看到能够合成的所有怪，从而选择合成，十分贴心。名字变暗的表示图鉴里有，但是当前仓库里没有或是性别不对，得重新去抓一个。



怪兽蛋

在游戏中的在线商店内可以买到怪兽蛋，在配合屋的怪兽爷爷那里选最后一项即可以将蛋拿给他孵化，在战斗中获得了一定经验后回来和怪兽爷爷对话即可将蛋孵化出来。游戏中一共有四种蛋，品质从低到高分别为：白色蛋（しろいタマゴ），银色蛋（ぎんのタマゴ），金色蛋（きんのタマゴ）以及彩虹蛋（にじのタマゴ）。游戏中有几只高级怪只能靠孵化来获得。

新生配合

配合出来的怪兽除了能够继承亲代的技能外，还有“附加值”的设定，具体以数字的形式在怪兽信息的 RANK 后面表示。这个数字并不是配合次数，而是根据配合前怪兽的等级换算而成的，同时



父母双方配合时的附加值也会相加后被继承。数字越大越能发挥怪兽的真正实力，最大等级和成长率也会越高。

替代了前作的究极配合，本作通关后可以使用的是新生配合。当附加值超过 100 时，可以对配合前的怪使用新生宝珠，这能让该怪的 RANK 直接提升到 SS 级，抗性和能力上限都会大幅提升，某些技能树也会变成最强，最重要的是还可以从合成的另一只怪身上选取一个特性来替换自己的特性。能够替换的特性十分多，甚至可以直接让一格体型的怪继承了巨大身体后直接变成超巨大的三格怪。

恶魔之书

前作中十分方便的恶魔之书系统被继承下来了。和前作一样，当配合怪兽时有多出来 3 个以上的技能，且每个技能上都分配了 20 点以上的技能点，配合怪兽后就会多出一个恶魔之书。当舍弃的技能为 3 个、4 个和 5 个时，会分别生成体型 1 格的恶魔之书，体型 2 格的大恶魔之书和体型 3 格的魔王之书。恶魔之书可继承这些多余的技能，可用来与其他怪兽配合，一下子让其变强力。下面介绍两个恶魔之书的基本用法。

快速提升附加值：比如玩家要培育一个怪，将这个怪和附加值 +99 的恶魔之书配合，配合前将恶魔之书的所有技能都加上 20 点，这样配合后不但当前怪兽多了 +99 的附加值，配合后还会生成另外一个带有 99 附加值的恶魔之书，可以再次给别的怪用。值得注意的是要培育的怪的技能槽如果有空位的话，那么恶魔之书会损失相应个数的技能树，小于 3 的话就不会生成恶魔之书了。

简化四体配合：恶魔之书的族谱里也会显示配合前的两个亲代怪兽。由于配合部分强力怪需要 AABB 四个怪进行四体配合，而当玩

家只有AB两个怪时，可以让AB两个怪的技能错开，这样配合后除了父母是AB的怪外，还会多一本父母是AB的恶魔之书（注意两个怪的性别要不一样，配合前存档），这样将怪和恶魔之书再进行配合即可以获得四体配合才能得到的强力怪了。

怪兽同伴

本作中最初的同伴是可以自定义的，可选择一个造型分类然后设定具体的每部分身体的造型还有颜色。游戏中造型对能力并没有影响，按照喜好选择即可。怪兽同伴从特性上来说很适合当治疗，通关后可以获得第二个，暂时不知道是否为合成材料。



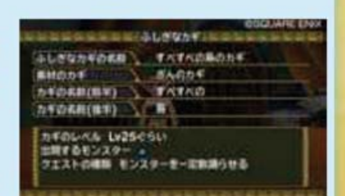
武器锻造

本作中每个怪兽都会掉落两样物品，而游戏也为此增加了大量的素材类物品，素材可以在武器屋处替武器附加能力。由于本作战斗中是可以装备武器的，因此收集强力的材料打造出极品武器也是游戏的最高追求之一。



称号和钥匙锻造

本作新增了称号系统，而称号除了能更改头衔外，最重要的是能够在锻造钥匙的时候使用。钥匙屋就在锻造屋旁边，不过通关后才能开启。锻造钥匙时选择一个素材钥匙（在钥匙屋购买），然后附加名称前缀和后缀，这些前缀和后缀就是玩家的称号，称号越多可选择的名称就越多。



怪兽的继承

一周目通关后会开启怪兽继承系统。标题画面最后一项是下载继承软件，而倒数第二项则是选择继承的怪到本游戏。如果玩家有前作软件的话可将部分主力怪传到游戏里来。不过继承还是有些限制，S RANK和SS RANK的怪是无法继承的（最强合成的SS RANK不算，依旧看怪兽本身的RANK）。每天只能继承10个怪，调系统时间无效……另外继承来的怪都是1级，RANK附加值为0，技能树也都是未分配点数状态。

Wi-Fi通信对战

本次通信对战都被继承到了下屏的菜单选项内，那个电波图标的史莱姆就是。内部有多个柜台，分别有不同的功能。此外和金像旁边的学者对话可以设定自己的在线名片，设定好后内部会看到1代的国王，对话后会得到奖励。

WIFI GP：官方在线排名对战，里面有GP大赛和限定大赛。GP大赛为自由对战，对战方式和格斗场相同，不能给予怪兽们具体指示，不能使用道具，只能设定好作战倾向后让它们自由对战；限定大赛则是参赛的队伍等级只能3星或以下。本次的GP大赛还分为本地战和客队战，本地战是打下载来的队伍，而客队战则是指玩家上传的队伍到别的玩家机器上，根据胜负情况统一计算点数。

WIFI BATTLE：Wi-Fi通信对战。几个选项分别是寻找陌生人进行段位战；寻找陌生人自由战斗；进入社区对战和好友对战。陌生人对战时，前后排的队伍都算战力，全挂了才算输。如果之前设定好邂逅数据的话（主菜单里黄色史莱姆图标），这里对战过的玩家的邂逅都会记录入玩家的邂逅数据。

BATTLE TRADE：本地对战和交换，也就是俗称的面联。

WIFI SHOP：在线商店，联网后可以下载每天的数据更新商店，目测可买的物品是每周循环的。

WIFI PRESENT：在线礼品，每天可下载一次官方配信的礼物。发售后的几天都是钥匙，可捉到一些怪。

冒险开始

※一开始会先选定主角和怪兽同伴的造型，男女主角的衣服是不一样的，根据喜好选择即可。本人选的是女主角伊尔。



云层间雷电交加，诸多怪兽正在追击圣龙，纠缠间圣龙不得不躲到了云层之下。这里一片晴朗，海面上有一艘船正在航行，伊尔和鲁卡两兄妹正在讨论成为怪兽使的事。父亲得知后也十分高兴，因为这次去圆木国（マルタの国）就是为了开怪兽牧场，相信在牧场内帮忙的伊尔也能够成为一个优秀的怪兽使。不远处就是圆木国，上岸后父母接受国王的召见离开了，留下两兄妹看家。但是冒险欲望强烈的两人当然不会干坐着，和哥哥对话后伊尔便决定外出冒险了。此时牧场的同伴史莱姆见外面很危险，主动加入了队伍。

来到沙滩，这里有着诸多的菠萝怪。不过和野生怪兽战斗是成为怪兽使的最基本条件，不用害怕。战斗中使用“**スカウト**”可以轻松收得菠萝怪。接着跟着哥哥前进拿到了宝箱，内部是武器ひのきの杖，装备后可提升能力，让战斗更加轻松。在内部的洞穴，兄妹俩从洞穴的缝隙看到了圣龙，于是顺着楼梯继续前进，在沙滩上见到了正在休息的圣龙。不过这个时候怪兽也追了过来，圣龙将一个绿色的蛋托付给两人后便去将怪兽引开了。兄妹俩正讨论发生了什么情况的时候，蛋开始产生晃动，从蛋内孵化出了一个神奇的怪兽。



将怪兽带回牧场后给它取了个名字，然后哥哥给了三个怪兽同伴宝珠。此时父母也回来了，看到两人带回来怪兽后感受到了它蕴藏的神秘力量，看来两人已经踏上了怪兽使的道路了，现在的怪虽然 RANK 比较低，但好好培育的话也是能变得十分强大的。

休息后出来和怪兽同伴对话可以使用宝珠改变样子。和道路边的父亲对话得知母亲找伊尔有事，进入房间和母亲对话，她会拜托伊尔去邮递员那里取树果派。通过父亲所在的通路便可以进入圆木国了，两人刚进入就遇到了一个奇怪的家伙，原来对方是这里的王子嘉梅哈（**カメハ**），身边的则是这里的大树精灵坏仔。接着向右前进即可来到邮递员的家，收取树果派后回家。但是在回家的路上看到了王子正在搞恶作剧，于是鲁卡看不过去上前阻止，不过争执中树果派被对方抢走了。一路向上追入王城，内部的封印之间里鲁卡和王子抢夺起了树果派，最后王子用力过猛摔倒了，同时砸坏了场地中间的封印。见到闯祸后王子赶紧逃开了，而坏仔则用身体将封印暂时堵住了……

原来这个封印叫圆木之脐（**マルタの脐**），有着保存圆木王国生命力的重大任务，如果不堵住的话王国就会枯萎并沉入海底，于是两人被拜托寻找能够进行封印的代替物。暂时先回家，将树果派交给母亲后调查内部床边的罐子，趁母亲不注意将房间内的罐子带了出来作为封印的替代品，不过依旧不好用，见状坏仔只能再次用身体堵住了封印。为了彻底解决这个问题，坏仔决定将前往异世界的钥匙给了两人，希望两人在异世界能找到合适的封印替代品。回家休息过后和父亲对话，获得了图鉴和肉。再次来到封印之间，和坏仔对话获得了进入异世界的钥匙。调查石碑获得技能**ルーラ**，能够直接在

各个地点间传送了。接着调查坏仔背后的门，插入沙漠的钥匙（**オアシスの键**）后冒险正式开始了。





进门后遇到了一个神秘的人，他告诫伊尔千万别惹这里的盗贼团。来到沙漠地图后经过**カルカラ**村一路向下进入沙漠，再一路前进来到“**アッシアの都**”。进入后正逢国王归来，群众纷纷向国王请愿要消灭盗贼团。不过国王以找不到盗贼团为由拒绝了，然后高兴地去看马戏了。



在地图上 INN 标志的宿屋内，伊尔见到了马戏团长，他正在为人手不足而发愁。和两边的怪兽对话后团长告诉主角，只有合格的怪兽使吹口哨才能驯服它们。站在怪兽面前按右键吹了下口哨后和团长的怪兽打成了一片，于是团长便邀请伊尔作为怪兽使来帮忙进行马戏团表演。在特技界面换上表演服后，随团长来到城中表演，国王对表演大加赞赏，之后伊尔可以直接进入王宫了。同时旁边的小豹子也十分喜欢伊尔，对话后可以令其加入。和国王对话询问秘宝的事情，国王告诉伊尔这里的确有先王传下来的秘宝，不过需要伊尔帮忙询问村民的烦恼，因为国王解决不了盗贼团的问题，只能寻找其他途径来提高声望了。

离开王宫，在地图右边见到了抱怨没有水喝的小孩。这里周边的水沟都干涸了，一定是地下水出了什么问题，而士兵们则害怕怪兽而不敢去调查。回王宫将这个事情报告给了国王，国王决定亲自去进行调查，开启了身后的新通路离开了。出王宫后传送到“**カルカラ村**”，来到这里最上面的地下水道管理小屋，在这里管理员告诉国王最近地下水一直在减少，但不知内部发生了什么，于是国王进入了内部进行调查。在内部和国王对话后发现水流被树枝阻挡住了，正想移开时出现了一个很萌的海狸阻挡主角。战斗胜利后它告诉伊尔，原本栖息的幻之湖被盗贼团当成基地了，所以自己才不得不来这里筑巢。国王答应了要去消灭盗贼团后便将挡路的树枝撞开了。

回到王城，发现国王离开的这段时间内宝库被盗了，看来最后还是要去找一切罪恶的根源——盗贼团。和王城门口的士兵对话得知幻之湖在沙漠北边，一路沿沙漠向上前进，途中有个帐篷可以休息，调查水晶后可以开启传送点。进入幻之湖的小屋后见到了盗贼团，原来马戏团团长就是盗贼团的老大，而他的目的则是支配世界。出来后盗贼团和士兵们在对峙，这个时候地面开始晃动，原来众人所处的地方是超大型神兽奥利哈康的背上，这也是幻之湖的真相。与此同时士兵们还发现国王也跟了过来，剧情后开始了正式的战斗，盗贼团的部下们变成了史莱姆冲了过来。



战斗胜利后团长逃进了金字塔遗迹，开启传送点后可先回去补给一下。往遗迹前进后可看到团长，一路追赶进入金字塔，在这里团长和神秘的暗黑之主进行了会面，原来这一切都是他的主人狭间之王为了秘宝海鸣之钟（**うみなりのかね**）而在幕后指使的。接着和暗黑之主战斗，胜利后对方对伊尔大加赞赏并将秘宝还给了国王，而马戏团长则



被国王一顿暴扁后抓回了王宫。回到王宫，人民庆祝了一番，第二天和国王对话后获得了秘宝海鸣之钟，可惜这个秘宝依旧不能代替封印。接着坏仔教给主角渡海的能力，在靠近水时按 A 键可以在水上行走。然后坏仔感应到了海贼船和秘宝，让主角在圆木国内寻找海贼钥匙。最后坏仔开启了 2 倍速战斗，战斗指令输入前按 R 键即可开启。

出门后得到了格斗场的情报，只要参加的话即可使用这里的合成屋和锻造屋。出门后左转就是格斗场，另一边是图书馆可以查看图鉴。在格斗场和兔女郎对话后直接参加儿童组的比赛，胜利三次后便获得优胜，成为了国王认可的怪兽使。之后可以随意使用锻造屋和合成屋了，而优胜奖励是一把钥匙，并且兔女郎告诉伊尔，她想要的海贼钥匙（**かいぞくの键**）是 C 级组的优胜奖励。



先回家向父母汇报自己成为怪兽使这个好消息。和父亲对话后可以开启**スコウト** Q 系列任务，和母亲对话可获得 100G 零用钱和一个 1 星武器，可以去武器屋那里附加能力。之后便是提升队伍能力好去打 C 级组，和锻造屋对话后会获得一堆素材用来强化武器，而合成屋则能够提升怪兽能力和配合出强力怪，不过 10 级以上的怪兽才能进行配合。平均 13 级左右便可去尝试挑战 C 级，胜利后获得海贼钥匙和水手服，使用后进入新的世界。以后只要有钱即可来挑战格斗场，A 级后得去沙漠捉个斑点史莱姆给东区的小女孩后才能继续挑战 S 级。





调查入口处的石碑后获得能力**まんたん**，使用后可自动使用技能把队伍成员的 HP 加满。沿着道路前进，沿路有“**ヨルドの村**”和“**ポロ－ニヤの村**”，在这两个村可以打听到人鱼的消息。在“**ポロ－ニヤの村**”的海边有个演奏家，会让伊尔跟着他的演奏跳舞。完毕后告诉伊尔，西边洞穴内有舞蹈十分棒的怪兽，去学习一下的话下次说不定能让人鱼出现。利用渡海能力来到地图左边的岛屿，可进入左边的**西の岬の洞くつ**。在洞穴的最右下可遇到大乌贼，得知伊尔要学习舞蹈后便开始特训（即战斗）……战斗中对方的施法动作很花哨，胜利后学到了新的舞蹈，同时再次与其对话，舞蹈乌贼也会加入。



来到地图上方岛屿的“**ポ－トリッツ港町**”，这里左下的酒场内遇到了王子，他招募到了两个手下并要和主角比一比谁才能更早地挽救圆木王国。在柜台沉睡的老爷爷面前按右键吹口哨即可将其叫醒，他会告诉伊尔灯台内原本有着能够控制潮水的月之石，利用这个可以找到海贼们隐藏在火山的宝藏，这宝藏之中有人鱼的秘宝。不过现在月之石沉睡在海底，得有人鱼的帮忙才可能得到。传送回“**ポロ－ニヤの村**”和海边演奏家对话，再次演奏后由于伊尔出色的舞蹈而引来了美人鱼。正好向其询问月之石的情报，之后人鱼将伊尔带回了人鱼王国。人鱼女王告诉伊尔，想要找到月之石得找这里的守护神“**リハイア**”帮忙，要去西北方向海上的祭坛祈祷。回头和人鱼对话，她会将伊尔直接带到祭坛处，祈祷后超大型海蛇出现，用身体形成了通路。前进后可开启新的传送点，对面的“青の洞くつ”内有一件服装设计图。



左边则是这次的目标幽灵船。在一楼干掉守门的骷髅兵后，可以在内部得到一个鞭子。接着上二楼，避开地上的毒水，一路干掉挡路的骷髅士兵后进入船长室。在这里和幽灵船长战斗，胜利后获得了月之石，同时幽灵船也消失了。传送回ポ－トリッツ港町，来到右边的塔，在塔顶放上月之石后通往火山的通路开启。进入时王子也带着手下赶来，妄图抢先摘取胜利果实，可惜只起了帮主角踩陷阱的作用。在最后的宝物面前，王子的两个手下露出了真面目，原来他们是利用王子来找宝物的恶魔。战斗胜利后王子打开宝箱拿到了宝物破坏之镜（はかいのかがみ），不过没有独吞而是给了伊尔，此外还约定下次冒险他一定会取得胜利。

回到坏仔处，这次的秘宝依旧不能代替封印，不过从镜子中获得了破坏岩石的能力，以后对着岩石按 A 键即可将其打碎了。最后坏仔告诉伊尔下个世界是冰之世界，请尽快去找钥匙。破坏这里左边的岩石可以获得转生之杖（てんせいの杖），配合时装备的怪兽将不会发生种族的变化。

回到家里和哥哥对话，得知镇里有个人持有冰之钥匙。传送到“大通り”，岩石旁边就是那个雪国来的商人，他想开店但是岩石却是个阻碍。于是伊尔帮忙击碎了岩石，得到了冰之钥匙和雪国服装作为回礼，此外这里的新店会出售各种高级肉，捉怪更方便了。另外，此时应该能打赢 B 级的格斗场，会获得金属区域钥匙，是打金属史莱姆练级的好去处。准备充分后就继续向下一个世界前进吧。





在门前使用冰之钥匙来到了冰雪世界，第一个城镇是“北之国ノ－ステン”。往左来到冰封的泉水处，发现这里有块盾被封在冰块内，这个时候泉水的精灵出现，她告诉伊尔众人期待和平的心被人引入了歧途，所以这里的泉水也被冰封了，希望伊尔能够将和平带给众人，解放这个泉水。然后给了伊尔精灵之证（精灵のしるし），有了这个大家就会把伊尔当成精灵的使者来对待。回到北之国，在王宫前和士兵对话后可以进入了。先搜刮下右边的宝箱，然后和大臣对话即可见到国王。原来国王正准备派兵进入矿山将西之国的人全部赶走，独占矿山的黄金。之后大臣希望伊尔作为精灵的使者去现场给予士兵们祝福。



进入下方的矿山，西北两国的士兵正在这里对峙。伊尔见状进入了旁边的矿山入口，矿山内怪兽众多，是个练级的好地方。此外场景中各种锻造素材也很多，可四处走走收集一下。从地图正中间的楼梯下去可到达金矿处，但是却出现了四个滚石怪挡住了伊尔的去处。战斗胜利后滚石怪纷纷自爆，将金矿都炸没了。两国的士兵赶来后看到这个情况，调查了下残留的金矿发现只是普通的石头，醒悟过来的两国士兵发现自己的争执显得毫无意义后就都离开了。

回到北之国，来到国王处告知事情的真相，然而国王却说这一切都是西之国的阴谋，并将伊尔当成间谍关了起来。在监狱里伊尔见到了王子，而让人吃惊的是这里关押着另外一个国王。原来王宫里那个国王是假冒的，目的就是煽动两国进行战争。国王告诉伊尔，只要对着墙壁大叫就能侦查出墙上的通道在哪里。对着右边的墙壁按上键大叫，发现了

这里的通道，于是众人赶紧逃走了。出来后发现真假国王在对峙。存档后和其中一个反复对话后假国王自己会露出马脚，不过他依旧想干掉在场的所有人继续计划，不得不开始战斗。这场战斗难度提升了不少，我方得有群体治疗或者减免吐息伤害的技能，胜利后国王开办宴会进行庆祝。

第二天国王让伊尔前往西之国查看情况，因为西之国的国王也不是会发动战争的人，所以一定也有幕后黑手在操纵着一切。进入矿山，从原本士兵密布的地方出来，一路前进即可抵达西之国。城门口一堆人在排队，调查告示牌后得知能够让公主开心起来的人可以得到国王的奖励。此时王子出现了，他很自信地告诉伊尔他能够让公主重现笑容。进入王城，发现王子正在跳舞而公主则无动于衷，于是国王便叫王子退下。虽然王子的舞蹈不怎么样，但是公主丝毫没有反应这点非常奇怪，就像木偶一样。在轮到伊尔表演时，一名老者上前告诉国王这些表演都是毫无意义的，因为公主会这样是受到了诅咒，而元凶就是北之王。在这个老者的煽动下西之王决定再次向北之国进攻。



伊尔虽然离开了，但心里清楚地知道那个老者就是挑起两国战争的另一个黑手。和门口的大臣对话，得知要是公主以前的老师在的话是能够说服国王的，而这个老师现在在东之王国。出城后继续向右，过桥后超大型巨象登场，绕过后即可到达“东之国イ－ストリア”。来到银行旁边的小屋内见到了老师，老师得知情况后告诉伊尔，公主受到诅咒而失去灵魂的话，灵魂一定会前往最充满回忆的地方，也就是南方的森林，而现在这个森林被超大型巨象所阻挡去不了，只有女王的歌声能够让这个巨象平静下来。

之后来到王城，门口的士兵看到伊尔的精灵使者徽章后放行了。在内部见到了女王，但是却发现女王说不了话。和大臣对话得知女王得了怪病，发不出声音，希望伊尔找到城中知道如何治好这个病的学者。在城下的镇子里对话后得知这里原本住着一个草药研究者，但现在已经不在这里了。进入大地图前往矿山右边的关卡即可抵达“港町ノフォ－”，在这里的民居内找到了草药学家，他告诉主角女王这个病得找北之山上的草药才能治好。回到东之国一路往上走，迂回前进后在山顶即取得草药。带回东之国后和大臣对话即可开始治疗。使用草药后从女王的身体内蹦出了一个恶魔，看来就是这家伙搞的鬼了。战斗胜利后女王又能唱歌了，王国内也举行了宴会来进行庆祝。



听了女王的歌声，超 G 级的巨象也进入了沉睡。伊尔来到巨象的鼻子处会被吸入体内，从身体内部前进可抵达南部的迷路之森（まよいの森）。森林内有很多蝙蝠怪和树精，大型的人面树防御十分高，有减防技能可有效进行攻略。在森林的左下角落见到了公主的灵魂。虽然灵魂什么都不记得，但见到伊尔后十分高兴，希望伊尔能够将灵魂带到属于自己的地方，然后便钻进了包裹内。带着公主的灵魂回到西之国后，门口的士兵不让伊尔进公主房间，于是只能来到城外，在左边的墙壁顺着蔓藤爬入了公主的房间。看到身体后灵魂高兴地准备上去融合，这个时候旁边的小丑动了起来，并召唤出了怪兽。战斗中小丑会使用诅咒等控制技能，记得优先干掉。胜利后成功让公主的灵魂和身体融合了，之后赶来的国王看到健康的公主也对伊尔感激万分。

消除了三个国家的问题后，三位国王也静下心来开始了谈话。在主角的努力下，三人也消除了芥蒂并决定不再发动战争，主角的任务顺利完成。再次回到了精灵之泉处，在这里并没有见到精灵，反而见到了之前煽

动国王进行战争的预言者老人。原来他也是狭间之王的手下，并决定在泉水这里进行补充计划，那就是将伊尔干掉。由于伊尔消除了这个世界的黑暗并取回众人的和平之心，泉水精灵已经取回了魔力，所以一个冰魔法就将这个坏蛋带走了。之后伊尔将精灵的印记还给了它，泉水精灵则发动力量将这个世界的冰块都瓦解了，最后将天空之盾（おおぞらのたて）给了伊尔表示感谢。

回到坏仔处，很可惜这个盾依然不能代替封印……不过伊尔从盾中获得了新能力飞空，在特定的石板处可以飞行到对面相应的石板处。先在这里楼上的石板处实验能力，可获得服装设计图。然后回自己家的牧场和鲁卡对话，他会提到这里的天空和水都有异样，抬头一看果然天空暗了下来。看来必须加快节奏，赶紧找到代替封印的物品。继续去找坏仔，它告诉伊尔下一个目标是天空世界。回到 1F 大厅，会发现中间多了个士兵，与其对话后会带伊尔去见国王。圆木国王早已听到了年轻怪兽使伊尔的传闻了，不过这次是主要想问王子的去向。在得知他去了异世界后，国王将天空世界的钥匙给了伊尔，并叮嘱伊尔照顾好王子。





天空世界

进入天空世界后发现第一个城镇内全是怪兽，原来他们就是这个世界的住民。进入上方的塔时被告知被贤者魏格尔（ウゴ－ル）施加了封印，只有时机到了才能够进入。在右边的墓地，猫法师告诉伊尔以前魏格尔用光之球（光のオ－ブ）挽救了这个世界，并将其封印在了塔中，如果能够获得光之球的话便能够成为怪兽之王。然后调查墓碑，魏格尔的灵魂感受到了伊尔身上强大的力量，于是将进入塔中的资格赋予了伊尔，并告诉伊尔用光之球必定能够有所帮助。进入塔内，这里的小怪会召唤怪兽进行攻击。来到塔顶却发现这里空无一物，接着黑暗之主登场，原来他也是为了光之球而来，不过犯人却不是他，光之球被空中的秃鹰带走了。再次调查墓碑，得知了情况后魏格尔后悔没有派人检修塔……不过那个秃鹰的巢穴在西边，现在过去夺回也不晚。此时来到村子右下房间内和村长对话，可获得新服装恐龙装。换上后再和村长对话以后可以给予设计图来制造新衣服。不过每件衣服的 5 个碎片都得集齐。

接着往下方关卡行走，门口的野兽看到怪兽装扮的伊尔后放行了。来到“ペイ村”，这里的村民表示秃鹰只要看到发光的东西就会立刻带回自己的巢穴，而最近好像有人类的小孩也被秃鹰抓走了。继续前进，下方通道暂时不能通过，于是一直向左前进，来到秃鹰的巢穴。顶部调查宝箱后开始了和秃鹰的战斗，对方的物理攻击不强，但是体术龙卷风十分厉害，保持所有队员 HP 在 100 以上。胜利后发现箱子是空的……旁边的镜子怪告诉伊尔宝箱被之前来的家伙拿空了，之后和秃鹰 BOSS 对话后对方会加入。



这时通往下方的通路已经畅通无阻了，通过后来到了“ヒタ－ノの町”，在这里得知最近来了一个新的魔王。调查城堡前的告示，上面写着只要收集天空之书、天空之衣和天空之杯这三样宝物，就能够回赠光之宝珠。由于城堡现在不能进入，所以得去酒场打探消息，分别得到了东面洞窟内要带会魔神斩的同伴，西南的岛屿上有座古塔和最东边有座奇怪的城堡这三个消息。利用飞行能力来到西南的岛屿后会开启风之塔的传送点，在塔顶可拿到天空之书；东边的小洞窟最后要和离散金属史莱姆战斗，攻击力不够

的话的确需要魔神斩的帮助，胜利后获得天空之杯；最后是右下的死者之城，这里的分支路内的红色宝箱有不少强力武器，不要错过，而绿宝箱则很有可能是宝箱怪，开之前



存档下以免出意外。在一个满是墓碑的地方按照鬼火的提示来调查墓碑，依次为北1（当前墓碑上方那个墓碑）、东3（向右数三个墓碑）、北1（上方那个墓碑）、东2（向右数两个墓碑，也就是最右上的墓碑），调查完毕后大门开启。最后和骷髅剑士战斗，胜利后获得天空之衣。

收集齐了三样宝物后回到“ヒタ－ノの町”进入上方的房间。这里只有一个柜台员工，并让伊尔进入旁边的传送点，进入后就被传送到了魔王城的区域。途中会遭遇杀人机器，攻击力十分高，如果队伍不强的话建议捕捉一个。前行不久后就来到了魔王城，开启传送点后进入内部。这里途中要调查地图上！号标志的开关才能切换挡路的电墙继续前进。途中的怪兽都十分强力，好在经验值也不少，可以在这里练级，或是捉几只怪回去合成后强化队伍。最后来到了内厅，这里出现了一个名为穆多的怪兽，看到了主角带来的三样宝物后拿出了光之球，不过想要拿到光之球必须得战胜穆多。

战斗中穆多会不定时放冻结波动清除增益效果，所以辅助技能用一些弱化敌人能力的技能比较好。战胜穆多后它将伊尔带到了新的魔王面前，然后发现那个魔王竟然是王子！原来王子因为身上珠宝太多了而被秃鹰叼走了，之后趁秃鹰离开巢穴时打开了宝箱，没想到却发现了光之球。作为封印这个球未免太小了，于是王子将光之球拿走并用它成为了新的魔王，然后在城中等待主角的到来，想给伊尔一个惊喜，现在事情说清楚了便带着宝物回家吧。

不过在这个时候暗黑之主出现了，他的目的是带走宝物。正要战斗的时候突然地面摇晃起来，整个大厅变得一片黑暗，狭间之王亲自登场了。他告诉伊尔他的收藏内有能够完美代替封印的宝物，不过得让伊尔用之前收集的三个秘宝来换。答应后获得了狭间（はざま）的钥匙，而狭间之王则带着三件天空物品和光之球离开了。和垂头丧气的王子对话，正想安慰他时却得知之前被带走的光之球是个假货，这可是王子第一个凭自己的力量拿到的宝物，怎么可能轻易交出去，不过王子却选择了将球交给了伊尔。这个时候坏仔的声音传来，让两人赶紧回圆木王国。

回来后坏仔还告诉伊尔，那个狭间之王以卑劣出名，让伊尔去拿封印很可能是个陷阱。不过圆木王国的草木都呈现枯萎状态，看来也支撑不了多久了，不得不赌一把了。先回家休息一下，在家门口和鲁卡对话告诉了他天空世界的事。此时身上的光之球和蛋中孵出的神兽产生了共鸣，一个神秘的声音叫伊尔必须要打倒狭间之王。



好好休息一下后再次来到坏仔处，拿了三神器后便用钥匙进入了魔王的世界。这个世界内只有一个魔王城，前进后暗黑之主登场。将三秘宝给他后他竟然食言并开始战斗。战斗中要小心对方的全体冰魔法，胜利后因为怪兽被打倒，暗黑之主也被消灭了。



终于见到了狭间之王，房间里放满了各种各样的金银珠宝。他很欣赏主角的行为，不过作为魔王食言也是自然的事，接着更是要拿出真本领来和伊尔一决胜负了。战斗中最麻烦的是他的全体混乱魔法，类似杀人机器这种弱混乱的怪很容易把自己的同伴都给杀光……所以要及时解除队员中的混乱效果。

将魔王打败后事情还没有结束，他拿出了宝物中珍藏的宝珠并吸收了宝珠的力量进行了超巨大化，最终的战斗开始了。BOSS会蓄力后大爆炸，此外蓄力后强力的普通攻击也是威胁点之一，减少HP上限的攻击可以靠给同伴加防御来尽量削弱效果。将这个家伙打倒后它丧失了力量变小了，而接下来他竟然向伊尔求饶……好吧，挽救国家才是最重要的，其他事情就暂时不计较了。不过此时魔王却告知，自己其实并没有能够代替封印的宝物。这下麻烦大了，不过魔王接着告诉两人可以从自己的收藏中随便拿。在拿取了新服装和一些道具后，终于在最后一个宝箱内找到了坏仔的金像。联想现在正堵着洞口的坏仔，这不是能够完美代替么？



于是两人高高兴兴地将金像带回了坏仔处。经过试验，的确能够代替封印将洞口给堵住，不过整个王国的样子依旧呈现枯萎而没有变化。思考一下后坏仔告诉了大家一个坏消息，那就是虽然阻止住了圆木国精华的泄漏，但之前耽误了太久时间，圆木国已经不能回恢复原样了。看着摇动的王国和伤心的两人，最终坏仔决定牺牲自己来将圆木国恢复原样。城外，群众纷纷来到港口准备避难，而坏仔则开始在封印处施法。一想到再也见不到坏仔后王子就十分伤心，并后悔当初因为馅饼打闹而破坏了封印。不过这个时候奇迹发生了，从封印处透出了神奇的光芒，并慢慢覆盖了整片地面并向外扩散。原来被伊尔所救助的各个异世界的人们的能量都纷纷传达到了这里，圆木国被治愈了，整个国家又变回了绿意盎然的样子。

王城门口，王子正式向伊尔道谢，接着哥哥鲁卡也赶过来接妹妹，回家路上可以好好讲一下这次的冒险经过。最后鲁卡告诉王子，妈妈已经准备好了特制的树果派，希望王子下次一起来玩。不过联想到上次因为树果派惹出的骚动，王子还是羞愧得逃走了。



在家好好休息后从父母那里得知国王召集所有的人去广场，要进行演讲，于是和哥哥鲁卡一起赶了过去。在广场大道处多了一个堆满宝箱的演讲台，大家都聚集在了这里。这个时候登场的竟然是王子……一看是这个捣蛋鬼大家纷纷都闪了。不过这次王子可是来弥补自己的错误的，赶紧将大家叫住了。台上的宝箱就是之前从魔王那里夺取过来的宝物，王子将宝箱一个个打开并将其中的宝物分发给了村民们。最后在大家的欢呼声中准备打开最后一个黄金大宝箱，然而这个时候坏仔注意到了箱子上的纹章，赶紧叫王子住手，不过王子依然将宝箱打开了。从箱子中冒出了大量黑气，并朝一个方向飘开了。之后坏仔解释说，这个箱子上的纹章的主人是一个叫狭间掠夺者的魔王。王子听到这个十分担心，怕自己又闯下了大祸。不过不要紧，有挽救了王国的英雄伊尔在，一定会渡过难关的。但大家琢磨了下发现，说要解决魔王但却什么头绪也没有。这个时候光之珠闪出了光芒，众人决定回到同伴怪兽处来听取神秘声音要说什么。

在牧场，同伴怪兽和光之珠产生了共鸣，神秘的声音告诉伊尔，破灭的时刻接近了。原来黄金箱子里出现的是能够将整个世界光明夺去的狭间之暗，而要解决这个狭间之暗就得获得究极的钥匙。由于不知道这个声音的主人是谁，所以所说的话只能当作参考。此时一直在偷听的王子出现了，先就不听劝告打开箱子向坏仔道了歉，然后将魔王的秘宝神圣宝珠（しんせいの宝珠）给了伊尔。接着到合成屋和怪兽爷爷对话，看到宝珠后会教授伊尔新生配合这个新系统。在合成怪兽时，使用这个宝珠的话就能够从父母身上继承一个特性，如果选了巨大身体即可以像魔王一样获得巨大化的力量了，不过每次得消耗一个神圣宝珠，而且怪兽的附加值得超过100。现在宝珠只有三个，二周目通关后可以随便刷，所以有确定想进化的怪兽时就不要犹豫直接使用吧。

接着到门处和坏仔对话，坏仔建议伊尔去和异世界的人对话，总会得到究极钥匙的

蛛丝马迹的。先来到沙漠世界，在“アッシア町”和国王对话，选否后获得了“アモンのカギ”。这个钥匙能够打开金字塔的大门，金字塔传说是英雄阿蒙所建造，在里面汇聚了先人的智慧，或许就能找到钥匙的线索。来到地图右边的金字塔，在这里门口有巨大狮子像可以收服。金字塔里的敌人依旧十分厉害，在最后的分支路走右边可以拿到技能**ラルナ－タ**，使用后可以切换大地图的昼夜。通过右边的走廊后遇到一个自称钥匙守护者的法老，他要伊尔展示一下自己的力量。胜利后进入背后的传送点，来到了通往究极钥匙的神殿。在门前一共有 4 个纹章，由于刚才战胜了沙漠的守护者，所以亮起了其中一个，看来得将所有守护者都打倒才行。



调查大门后回到坏仔处回复。接着来到水世界，进入人鱼国和女王对话可获得“**メルナのカギ**”。传送到这个世界入口的神庙处，然后从海面走到上方的月牙型小岛。在这里的祭坛祈祷后海蛇又会为伊尔架桥，抵达大地图右下的祭坛后开启传送点进入海神的神殿。内部调查地图上感叹号标记的按钮后，便会切换相应颜色石板挡路的位置。先在左上按绿色按钮，再下来按一下蓝色按钮后就能进入上楼的通道了。上楼后左边区域内部可以得到新技能**ラナリオン**，使用后可以改变大地图的天气。最后在三楼遭遇 BOSS，对方会用海浪等全体攻击魔法，另外普通攻击经常爆击，用援护打法的记得加血。胜利后进入传送点，门前的第二个纹章也点亮了。

回复后进入冰之世界，来到精灵之泉和精灵对话，她叫伊尔去东之国向女王要钥匙。这个时候从空中出现超大型怪兽真龙王，看来敌人终于开始行动了。传送到东之国，在白天进入宫殿和女王对话获得“**ダルジャンのカギ**”。然后进入海上的塔，出门后发现巨象被龙王一击击倒并被吸收了……进入湖上の魔塔，使用钥匙后可以上到塔的上层。这里的地上布满了电场，不想费血就只能绕路，不过窄的电场可以直接跳过去。最后和守护者战斗，胜利后通往究极钥匙所在地的大门开启了。





最终战斗

一路前进，这里可以遇到不少高级怪，不过捕捉率有点低。最后抵达了寄生木之村（宿り木の村），和长老对话后获得了“**やどりぎのカギ**”，以后即可直接从大门处使用钥匙抵达这里了。然后进入村子旁边的宿り木の塔，一路向上，最后的传送点旁会得到隐形的能力。来到塔顶，发现了片头中的圣龙和那些追赶它的恶魔。原来那些恶魔是为了主人狭间之王抢夺千年才有一个的圣龙蛋而来，不过可惜的是蛋已经给了伊尔并孵化出来了。虽然狭间之王已经被打倒了……不过那些手下并不相信伊尔有这个实力，于是只能通过战斗来教训了它们一下。

胜利后圣龙说到和伊尔的相遇并非偶然，都是为了将蛋托付给伊尔，而之后魔王的出现也将伊尔引导到了这里来。在冰之世界登场的真龙王就是狭间之暗的使者，它拥有让一切攻击无效的暗之衣，只有靠究极钥匙才能够打破。之后队伍里带着蛋里孵出的神兽和圣龙对话，它就会带伊尔去究极钥匙的所在地。在一个钥匙型建筑前，圣龙施展法力解除了钥匙的封印，召唤出了究极兵器大魔神像。然而要启动大魔神像还需要异世界内那三个超大型怪兽的力量。然后赋予了神兽打开超大型怪兽心之门的力量，赶紧带着神兽去找沙漠的奥利哈康吧。在沙漠靠近奥利哈康后开始战斗（不带神兽的话会被吹

走），胜利后从奥利哈康心中浮现的是英雄阿蒙的回忆。原来每个超大怪兽都是英雄的化身，跟随着“贤者ミラクレア”讨伐狭间魔王，剧情后获得了黄金の勾玉。

用钥匙来到宿り木の世界，传送到顶层和圣龙对话，开启大魔像迎战真龙王。大魔像用奥利哈康幻化成的剑破坏了暗之衣，然后便是伊尔战斗的时候了。到了这里玩家最好有2个左右的新生合成怪，或者用金属王等高防的怪一直用“みかわり”来承受所有攻击，不然战斗会比较困难。胜利后圣龙告诉伊尔自己原来就是贤者ミラクレア，现在虽然消除了真神龙这个威胁，但是世界还是被狭间之王的威胁所笼罩着，为此还需要去借助其他巨型怪兽的力量。说到这里下一个使徒“ジェノシドー”出现了。

由于这个使徒才刚刚出现，所以伊尔现在还有时间去提升实力。从圣龙那里获得了钥匙“おうじゃの试炼のカギ”，战胜内部的“キングアズライル”后会加入。然后和圣龙对话，它会将海蛇复活，并让伊尔去水世界取得海蛇的力量。在水世界靠近海中的海蛇后开始战斗，胜利后获得了琉璃色の勾玉，查看记忆发现海蛇的前身是僧侣メルナ。接着回去和圣龙对话，这次大魔神获得了盾牌并打碎了护盾，而伊尔则负责干掉使徒“ジェノシドー”。

胜利后下一个使徒“アスラゾーマ”出现了。圣龙给出了试炼钥匙“わだつみの试炼のカギ”，内部可让ポセイドン加入。然后依旧是和圣龙对话，这次去冰世界找巨象。巨象的前身是魔法师ダルジャン，获得了白银の勾玉后给大魔像附加了铠甲。这次的使徒“アスラゾーマ”功夫比较好，和魔神打了几个来回并打倒了魔神，不过自己的护罩也被破了。

胜利后新使徒出现，接着去挑战“じゅうおうの试炼のカギ”的迷宫，可让“ヘルゴラゴ”加入。接着要去的是天空世界，在“フントの村”调查墓碑，贤者魏格尔告诉伊尔，天空世界的怪兽居民们本来都是狭间之王操纵的人偶，在圣龙的引导下才在这里开始了生活。现在其他圣兽的能量都献了出来，也是圣龙尽责任的时候了。然后来到这里上面的塔的顶端，出来后用金色地板传送即可见到圣龙了。圣龙身体内寄宿着大魔像的最后力量和操纵大魔像的权利，这次战斗后就全托付给伊尔了。圣龙的记忆中，大魔像和幻化为圣兽的四人都是为了魔王复活而作的最后保险。

获得虹色の勾玉后回到寄生木世界的塔顶即可开始最后的使徒战了。获得了最后能力的大魔像展露了完全的姿态，干掉最后的使徒后天空呈现了异样，最终决战也迫近了，不过之前还是得先去攻略下“とこやみの试炼のカギ”，里面的BOSS防御高到不行，记得带魔神斩。带着最后一战的觉悟和圣龙对话，空中出现了狭间之暗。自从上次失败后它对贤者一行人也十分痛恨，于是趁此机会来个了断。获得了完全力量的大魔神和狭间之暗战了起来，抓住机会后伊尔也加入了战局。

最终的战斗是对玩家队伍的考验，胜利后对方还不罢休转生为了“名もなき暗の王”向众人袭来，但是依旧不是主角的对手，最后，伊尔指挥大魔神发动了致命一击将这个家伙带离了这个世界。伊尔又一次挽救了这个世界，不过也到了和贤者一行人道别的时候了。剧情过后和坏仔对话可获得プチぼう，城堡三楼的宝物库也开启了。而成为最强怪兽使的道路，才刚刚开始……



玩后感

游戏完美复刻了GB版原作的场景，全3D的世界融入了怪物的生态，让冒险更加有趣。怪物收集是游戏的一大乐趣，而诸多新怪的登场也让人更直观地在游戏中感受到新意。除了这些外，更让人好评的是游戏新加的各种系统，武器锻造、钥匙建造、四格超G级怪物等等。通关后的网络对战和怪物培育都有所改良，让游戏的内容丰富无比。



栏目主持：马修

当期盼已久的新游戏即将来临，你的感觉是怎样呢？万分的期待、却又带着少许的不安担心失望，回顾系列的过去聊解相思的同时也能在新作到来时将系列新旧作衔接起来……本文，便是带着对“《机战Z》系列”最新作《时狱篇》的期待，系统回顾评述之前的“《Z》系列”作品。大家有想法有故事有期待，也欢迎投稿到我们的“自由谈”栏目哦。

迂回的Z ——温故“《超级机器人大战Z》系列”

文 古梓



2013年的圣诞夜注定是《机战》玩家的一个不眠之夜，当晚无数人翘首企盼着寺田贵信公布《机战》新作，结果也正如大多数人猜想的那样，新作便是“《Z》系列”最终章的第一部，名为《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》（以下简称《时狱篇》）。看完整段宣传片后，笔者必须承认虽然自己年纪已经不小了，但还是颇为激动，光是参战作品列表就够令人兴奋不已。要知道，本作既有2012年6月才播完的《创圣的大天使EVOL》，也有2013年6月才发售的第六卷OVA的《机动战士高达UC》，还有《全金属狂潮》（插画师四季童子甚至在微博中透露下一部会加入小说版剧情），这情况在系列中都是极为少见。即便该作是PS3和PSV双平台，即便笔者曾经发表过不少阴谋论，但当时的自己仍愿意相信《时狱篇》必定是一款值得期待的《机战》大作。一直到那一天，当本作的大地图截图出现在官方公布的系统信息中时，笔者之前隐隐感觉到的不安还是应验了，随即起初对本作热切期盼的众人开始了疯狂地批评谩骂。这究竟是为什么呢？笔者尝试着对“《Z》系列”作一个梳理，忽然仿佛发现问题所在，这才有了下文。

起始之优异

回顾“《Z》系列”的第一作，可以说《机战Z》很好的完成了它系列起始的任务。作为PS2最后一款《机战》，全新的画面引擎带出跟过去“《α》系列”以及《机战OGS》所截然不同的画面风格，尤其是战斗动画中机体动起来的感觉更像看动画一样，符合本作宣传的真实还原动画的口号。用一般的电视可能还看不出差别，但只要接上高清电视，你便会发现无论是特效还是机体描绘细致程度比起之前的《机战》都要清晰漂亮得多。不过不知是技术力不够，还是单纯偷懒，从而导致本作动画失色、掉帧以及画崩的地方比比皆是，虽然这些我们都可以用真实还原这个借口来搪塞过去，但战斗动画速度感不足，以过度的特效渲染（例如加入了很多莫名其妙的速度线）来掩盖自身动作设计灵感的匮乏则的的确确是一个大问题。

抛开战斗动画暴露出的问题，再看本作的其他设定就会发现《机战Z》的精妙所在。战斗系统总结了之前“《α》系列”小队系统的各种意见反馈，从而做出近一步改良，不仅在编队操作上更加方便快捷，而且组队分成三种不同的阵形，各种阵形都有其不同的特色，更重要的是三种阵形互相克制，要想在战场上发挥更好的作战效果，就必须针对敌人的阵形做出临时变化，玩起来非常有策略感。为了加强本作的挑战性，《机战Z》还设定了更难的EX模式，以前的EX模式虽然无法改造武器，但机体改造和角色PP培养都可以进行（PP消耗翻倍），而本作所有改造都无法进行，等于强迫你吃透系统，以便充分利用不同阵形来应战。



另外不得不称赞《机战Z》的便是其剧本，该作剧本在融合原著方面虽然并不算高明，但也有不少亮点。例如将《THE BIG O》中出现的名为模范城实则摄影棚的城市设定成太极力量的实验田，将《创圣的大天使》中一直强调的1万2千年时间概念融入到《高达TURN A》的黑历史中，并借由《机动新世纪高达X》月球上的D.O.M.E之口讲出来。如果说融合剧本做得只是不过不失，那么本作对原著的各种还原则应称之为精彩绝伦。《无敌超人赞波特3》参加《机战》的次数并不算少，但很少有涉及其深刻甚至于残酷的主题，可《机战Z》大胆涉足其中，例如人体炸弹那一话某胖子最后发疯似的哭喊，又如亲眼看着好友在爆炸中身亡的胜平那一脸悲愤的表情，还有眼看着同伴战死陷入绝望中的胜平“爸爸，好冷啊”的声声呓语，无不令玩家印象深刻。再如《宇宙战士巴鲁迪斯》的人工太阳一话，原著最后作战失败引发地球大洪水，主角马林露出绝望和崩溃神情，这些画面都在《机战Z》中得以完美重现。



不仅如此，《机战Z》开创的IF剧情（假想剧情）设置也很巧妙，之前需要完成某些特定的条件积攒IF点数，只有点数足够才能进入IF关卡。IF剧情最大亮点在于对《机动战士高达SEED DESTINY》剧本的重新改写，不仅一扫原著后期各种角色立场转变的突兀感，更将原著主角飞鸟真塑造得越发真实。原创系列也是《机战Z》敢于打破过往框架的一大体现，两大主角都不具备传统《机战》主角该有的风格，猥琐务实的男主角兰德少了少年主角该有的热血和幻想，却多出了成年人独有的务实和坚持；消极悲观的女主角节子则有比同龄人更多的苦难，看着她在痛苦悲伤中寻求自我存在，让人更加深刻体会

到命运的无奈。

承接之平淡

虽然当初寺田贵信只说“Z”意味着《机战》在PS2这部主机上的最后，只字不提制作“《Z》系列”的可能性，但笔者坚信花了这么大投入的作品不可能就此止步，怎料苦等来的除了作为其资料盘的《机战ZSP》外就再无下文。一直到3年后，“《机战》系列”诞生20周年的纪念作《第2次机战Z破界篇》（以下简称《破界篇》）才横空出世。本作的意义不仅意味着“《Z》系列”的正式开启，更在于它让该系列有了新的发展轨迹——分篇章发售。虽然《机战》分篇章发售并不是第一次（之前笔者曾多次说过），但做得如此明目张胆还是第一次，也就无怪乎之后会出现《时狱篇》了（苦笑）。

不难看出《机战Z》虽然各方面素质都数上乘，可三年磨一剑所获得的回报肯定没有达到制作方的预期，所以系列续作才会迟迟没有音讯。结果计划一拖再拖，PS2已经是末期，2011年再以该主机为平台明显不现实，PS3虽然已经面世，可和该平台相匹配的高清化策略是否可行，估计连寺田贵信都拿不准，于是只能选择相对安全的PSP平台，这也就意味着《破界篇》和一年后跟进的《再世篇》注定生不逢时。毕竟一旦系列作登录掌机，很多问题就不得不重新考虑（比如画面和系统）。于是，我们玩到的就是某些人笑称的阉割版。



首先，大地图画面不采用3D制作，改为《机战AP》那种2D地图加机体彩色大头的表现方式。或许你会说PSP之前就出过《机战MXP》，那可是全3D地图的，所以靠PSP的机能制作3D地图根本不是问题。如果你真的玩过《机战MXP》相信就不会这么说，且不说事件动画全部播片的别扭设定，光地图视角和操作就够蹩脚的了，而且响应速度还特慢。千万别拿PS的《机战α》来举例反问PSP机能连PS都不如，要知道PS时代那种伪3D地图SFC都能做得出来（《魔装机神》）。更何况掌机的屏幕本来就不大，3D地图看起来特别费眼，所以笔者绝对赞成掌机游戏采用2D地图。



其次，初看战斗动画的确很有《机战Z》的感觉，不过仔细一对比就会发现因为硬件性能的缩水导致各种阉割，比如动画无法快进只能分段跳过，比如背景掉帧情况肉眼都能清晰可见等。估计是制作方为了弥补这些先天不足，本作加入了不少高达系机体独有的真实比例特写，要知道过往的《机战》甚少出现真实比例的高达机体特写（主要是涉及版权费用，Q版和真实比例是分开算的）。另外，本作也加入了大量动画特写，表面看是展现所谓的大魄力场面，但明眼人一目了然，这分明就是在掩盖“《Z》系列”一直以来的痼疾——战斗动画细节设定力不足。要不然，你告诉笔者，为什么挥一拳踢一脚射一枪的简单动作非得靠加个特写来展现所谓的魄力？

最后，很多朋友对本作没有沿用《机战Z》备受好评的组队系统颇为不满。官方的解释是考虑到掌机游戏的便携特性。这么说基本没什么问题，毕竟有了组队系统，每一关的整备界面单单组队操作就要费不少时间，一旦遇到有剧情分支选项的，大部队合流后你又得重新编组。如果你这时候是坐车途中游戏，估计下车了组队这道工序都还没完成。掌机游戏追求简单方便也是可以理解，但问题是随之而来的整个游戏过程都极为简单无脑就实在是说不过去了。

关于《破界篇》和《再世篇》战斗的设定有多少问题，之前笔者曾经写过相关的文章，总结一句话就是简单粗暴。地图上任何

地形几乎都无法阻挡我方一路碾压过去，敌人杂兵无力抵抗也就算了，BOSS 型机体就知道一味堆血整 HP 回复，毫无技术含量可言，通关过程的机械操作之枯燥无聊到了令人难以忍受的地步。就算有 SR 条件来调剂，可这些变相逼你赶回合的限制条件又有什么乐趣可言。



至于剧情，不能说融合做得不好，某些关卡的原著融合表现堪称热血，可原著还原上反倒差了一口气，无论是煽情还是热血都做的不够充分。倒是原创主角久良这个凡事只会向钱看的家伙很有看点，其角色设定非常符合“《Z》系列”主角离经叛道的特性，还债过程笑料百出。和他一对比，一众原创敌势力（圣王国 AS 骑士团等）就显得存在感薄弱了不少。如果说《机战 Z》只是将系列主线展开了一点点，那么《破界篇》和《再世篇》则让这一装神弄鬼路线走得更远，黄道十二星座的珠玉持有者不断出现、太极力量所代表的黑之英知的崭露头角以及和神秘银河敌人战斗的几大次元将，都为续作的出现挖了足够大的坑，甚至让人怀疑它会再现“《α》系列”来不及填满坑的尴尬。

结尾之困惑

说了这么多，完全是为了对《时狱篇》目前存在的问题讲解起来比较容易让各位接受。笔者一开始之所以说心中有所不安，一来是 PS3 和 PSV 双平台，因为但凡是掌机和家用机双平台，二者内容完全一样不大可能，除非家用机对掌机做出妥协让步（反之亦可），而事实似乎正是如此。二来是看到寺田贵信的相关访谈内容，其中多次提到高清化作业的各种大投入（为此还将前作所有作品都加入的计划给取消了），以及今后会尽量避免作品长期化，其中不难看出身为《机战》制作人的寺田贵信心中有太多的无奈，相信他是真的想将“《Z》系列”做好，奈何现实却是一门妥协的艺术。



先说说战斗动画，宣传片出现的战斗动画全部经过高清制作，使得机体各部分描绘得更加细致，特效也更加炫目。或许你会觉得那些熟悉机体都是偷懒沿用之前的素材，可只要仔细比对就会发现即便是之前就登场过的机体，其造型和动作设计也基本都是重新设计的。比如《机动战士高达 SEED DESTINY》的命运高达那一剑，从起手式到收招全是新的。不过这里问题就又来了，为什么某些机体（如《兽装机攻断空我 Nova》的断空我 MAX GOD）一旦镜头拉近边缘处的锯齿会如此明显呢？而且速度感和流畅度依旧有所匮乏（如《全金属狂潮》的 ARX-7 强弩），届时官方估计还是要拿真实还原原著动画这个借口来说事吧。

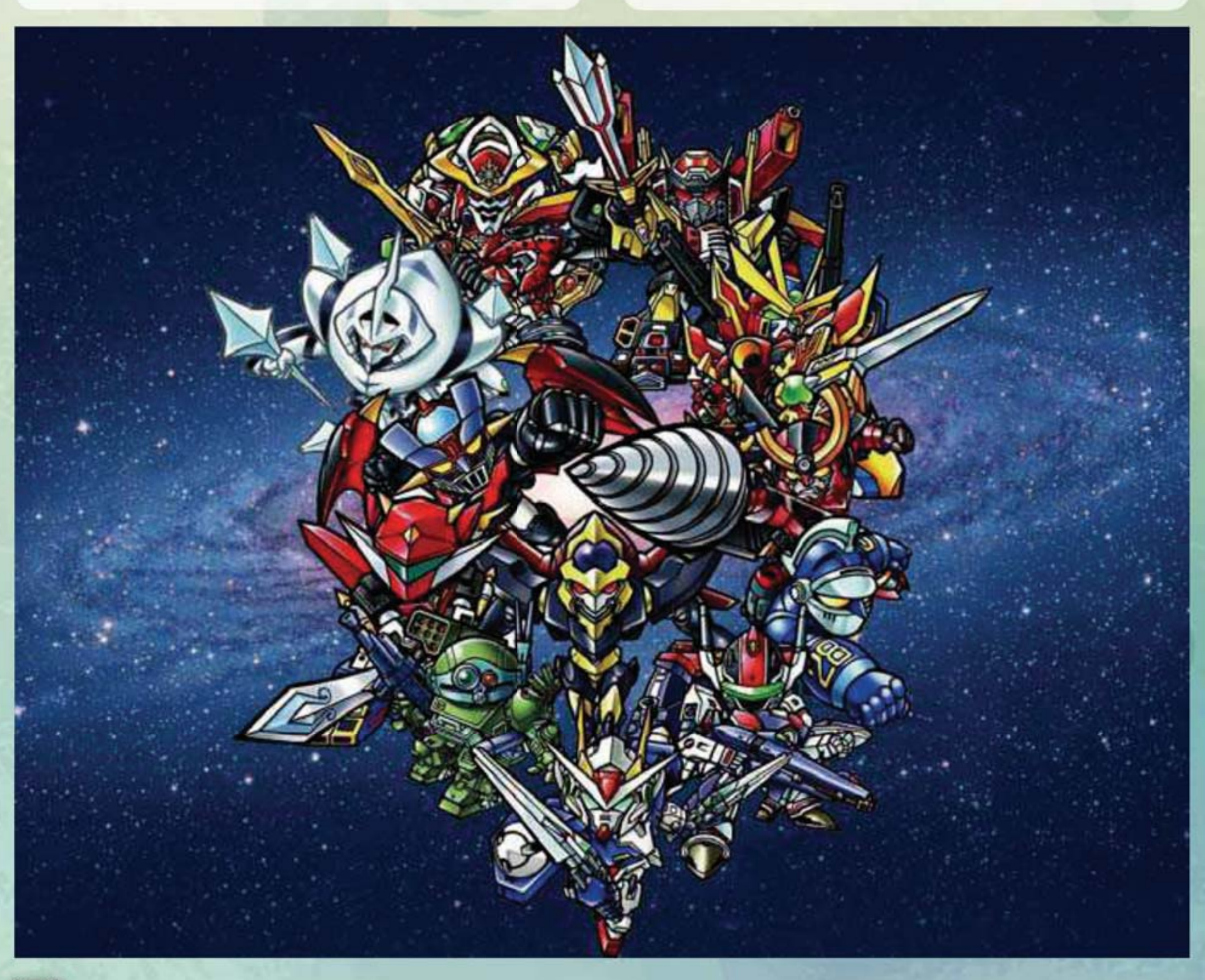


最令大家不满的估计就是本作的大地图了，因为你根本就想象不到，作为系列作的最终章《时狱篇》的地图居然还是 2D 加机体大头的表现形式（最新消息整备界面看不到角色半身像，估计剧情时候角色也只有头像可以看看了），如果说是掌机作咱也就认了，《时狱篇》可是有家用机的版本啊。再说什么 PSV 的机能整不出流畅清晰的 3D 地图鬼才相信呢，是不是该说容量不足了（一开始还说容量太大不能出 PSV 卡带，后来又改口说换了压缩算法能出卡带了）呢。这不是偷懒，那笔者还真不知道怎样才能算是偷

懒了？当然，抱怨归抱怨，看过“《Z》系列”的发展轨迹，你就会发现其比“《α》系列”以及“《OG》系列”走得都要坎坷得多。“《α》系列”从PS到PS2跨越得极为顺畅，而且《第3次机战α》虽然作为系列的完结篇，但大地图素材沿用前作数量之多相信大家都清楚。更不用说不必为版权费闹心，从GBA直接跳上PS2，后来又上PS3的“《OG》系列”了。反观《时狱篇》呢，偏偏中间经历了PSP的《破界篇》和《再世篇》，如果现在要改用3D大地图，等于所有机体和地图素材都得重做（还必须是高清的），这人工成本算谁的，又有多少玩家肯为了这大地图的投入掏钱？明白了这些，也就不能怪人寺田贵信采取2D地图的迂回方式了（说不定他也能用掌机作采取2D形式更加直观的借口来自我解嘲一下）。其实，排除某些特定的播片式演出，3D地图和2D地图真的没太大本质区别，就拿Xbox上的《机战XO》来说吧，其2D地图绘制之精美连，笔者一个对画面极为挑剔的游戏美工朋友都赞不绝口，毕竟过去《机战》的机体在大地图上只需完成一枚棋子的职能，能真正参与到大地图剧情演出的估计只有《第2次机战OG》，而真正利用到3D地图特性的除了《机战NEO》和《机战OE》外，也就剩“《魔装机神》系列”（毕竟有高低差和朝向设定），所以真没必要过分纠结。

另外一个令人大感困惑的是《时狱篇》依旧没有《机战Z》的小队系统，采用的组队系统更接近于《第2次机战OG》的双机组队（虽然加入了多重行动指令和战术联组之类的设置，但具体效果如何仍不得而知）。吾友笑称这是“3-1=2”，对此笔者也只能苦笑应对，估计又是拿PSV便携特性当借口的一个妥协吧。

其实不管画面做得怎样，关键仍是系统、战斗以及剧情这三大块，只要做得好就算值回票价。而笔者最关心的还是剧情，因为官方将“时狱”这个词解释为时间牢笼，也就暗合了《机战Z》对黑历史的重新诠释——因为时空破坏从而开始了周期为1万2千年的不断重复的持续战乱。时狱一词日语发音又和地狱相似，不难看出在这最终篇章里，我方将会面对怎样艰难的战斗和抉择，这或许才是对钢之魂的最好诠释。



掌机业界人士的『2013年印象游戏』与『2014抱负』



2013年是风起云涌的一年，家用机上有次世代主机登场，掌机上则有好几款大作推出，另一方面，手机游戏和网页游戏也纷纷抬头。而对于身兼“制作者”和“玩家”两个身分的游戏制作人来说，这一年在他们眼里又是什么样子，对于新的一年又有着什么样的期待？今年同样为各位读者带来了36位掌机业界相关人士的问卷调查，看看他们在2013年里印象最深的游戏，以及对2014年的抱负。

文 虫无兮 美编 Juxi



浦野重信

所属公司：Konami
职位：创意总监
代表作：《深爱》系列、《心跳回忆Girl's Side》系列、《魔法帽》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：街机上的《数据卡片 偶像活动》。在Bandai所开发的面向女童的玩具当中，有“《光之美少女》系列”和“《电子宠物》系列”的产品，所以我司的新产品都很难扩展销路。在这样的背景条件下，卡片事业部开发出新作品，并且第一时间将其推出市场，终于成功地开拓了新的领域。我觉得这是一次很让人佩服的业务拓展。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。



A：感谢大家一直以来对Alchemist的支持。我开发的作品多数都是面向儿童的，想必没有满足到各位读者，关于这一点一直都在反省当中。明年，我们暂定推出以魔法世界为背景，以及以成年女性为受众的作品。虽然还是些大多数读者都不感冒的作品，不过我们依然会全力以赴。也请读者们放心，我司也会开发各位喜欢的作品，敬请期待。



御影良卫

所属公司：ImageEpoch
职位：董事长
代表作：《斗神都市》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：iOS和安卓双平台的《勇者前线》。这两个平台上推出了很多作品，其中这款原创RPG做得很好，让玩家十分满足，这一点让我大为感动。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年1月30日3DS游戏《斗神都市》发售，接着《超级索尼子育成计划》将会开售，随后ImageEpoch 10周年纪念作品，一款“原创的S・RPG”也会和各位玩家见面。ImageEpoch所开发的第一款作品就是原创RPG《光辉圣约》，在公司迎来10周年的这个时间点，我们觉得应该回到原点，为各位玩家奉上优质的S・RPG，而纪念作品目前也在开发当中。《斗神都市》、《超级索尼子育成计划》以及“原创的S・RPG”，敬请期待！





目黑将司

所属公司：Index
职位：作曲家、导演
代表作：《Persona》、《Persona2 罪・罚》、《Persona4》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3上的《运动冠军2》。准确来说，这款是2012年末期的作品，不过给人一种“PS3和Xbox 360上的体感游戏就应该是这样”的感觉。反应速度、代入感，以及游戏规则和真实性之间的平衡都做得很棒。先用网球热身，然后用拳击出一身汗，然后再以滑雪收尾，这是我每一天的功课。不知道PS4和Xbox One上又会有怎样的体感游戏推出？另外，Oculus Rift（针对游戏推出的头戴式显示器）今后的展开也让我很期待。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年公司发生了很多事情，让各位玩家担心，实在是万分抱歉！2014年我们还是会推出许多新作的。根据我听来的情况，因为公司原因而辞职的CS开发队伍全员也正团结一致地在奋斗。新的一年还请各位多多指教。





千头元

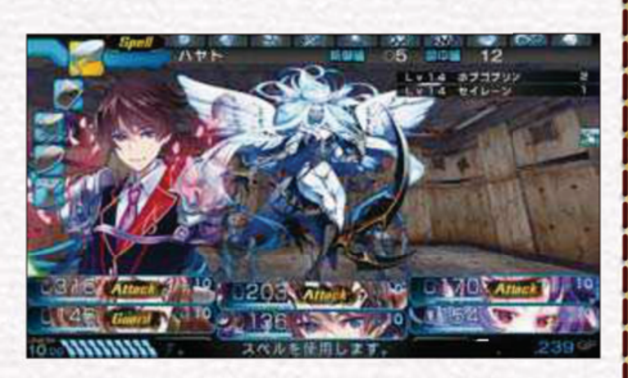
所属公司：Experience
职位：董事长、制作人
代表作：《东京新世录 作战深渊》、《恶魔之眼》、《迷宫×血统》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS上的《新·世界树迷宫 千年少女》。因为这是一款同时针对系列玩家和新玩家所推出的作品，所以在发售前就对其产生了兴趣。我司也曾为了推广而同时将这两者作为目标，推出了固定角色搭配故事剧情的迷宫RPG《圆桌的学徒》，当时深深地感受到要让系列玩家和新玩家同时接受是多么困难的一件事。相比起来，《新·世界树迷宫 千年少女》在这一点上做得很好，对此我十分钦佩。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：虽然年末公司出了点问题，不过2014年的新作《东京新世录 作战深渊》和《剑之街的异邦人》还是会照常发售。除此之外还有几款作品的开发计划，其中一款是我司第一次挑战的、迷宫RPG以外类型的作品。当然，拿手的迷宫RPG也要普及开去，为此我们正在制定战略。





冈村佳人

所属公司：Gust
职位：总监
代表作：《新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3上的《末日余生》。表现力和剧情都十分出彩，每一次玩玩家的代入感都会增加，只能用杰作来形容。虽然我因为没时间，所以这游戏目前才玩了两个小时，但是这游戏的魅力本身足以让我说出上面的这番话。对于那些因为它是美式游戏所以不玩的玩家来说，这可是人生的一大损失。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：今年一直很忙，连接收新资讯的时间都没有。不过这种久违的为开发游戏而忙碌的时期，也让我有一种新鲜感。明年也有每年惯例的作品发表，现在正为此而努力开发中，敬请期待。我司明年的方针是“以玩家的视角来审视游戏”，希望能够再次做出让各位玩家感受到游戏乐趣的《工作室》新作！





江城元秀

所属公司：Capcom
职位：制作人
代表作：《逆转裁判5》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3版的《超凡 双生》。其场景如同真人电影一样逼真，日本人也能简单理解的主题贯穿了整个剧情。操作方法及恰到好处的QTE，都让人感受到制作者的坚持。我认为这是一部很棒的作品。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年，我试着开发了第一款iOS平台作品《刀锋幻想》，深深地感受到了运营游戏的困难和乐趣。而且，这一年还有一件大事，那就是推出了久违6年的“《逆转裁判》系列”新作《逆转裁判5》。承蒙各位玩家错爱，我觉得十分荣幸，今后也会将“《逆转》系列”越做越好。明年，舞台剧《逆转裁判 逆转的聚光灯》已经确定要再度上演，我们希望能通过这部舞台剧，将惊奇与感动传达给“《逆转》系列”的粉丝，以及未接触该系列的



山崎刚

所属公司：Capcom
职位：监督
代表作：《逆转检察官》、《逆转检察官2》、《逆转裁判5》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：同样是PS3版的《超凡 双生》。“让玩家体验故事”这种游戏才能做到的特点在该作中被发挥得淋漓极致。Jodie和Aiden之间的关系等，让玩家代入剧情的要素在游戏中俯拾皆是，真是做得相当出色。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年能够将《逆转裁判5》带给各位玩家，我真的是松了一口气。现在正在全力打造续作，当然，还只是刚刚开了个头，不过已经有很多有趣的想法了，希望大家会喜欢。祝各位过个好年。



田谷正夫



所属公司：Game Freak
职位：监督/程序设计师
代表作：《接龙赛马》、《口袋妖怪 X・Y》、《口袋妖怪 黑・白》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：iOS游戏《认真看的话你的脸好像沟鼠呢》。总是被其浅显易懂但又妙语连珠的对话玩弄在股掌当中。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：我不是那种迈入新的年份就有新的抱负或是目标的人，所以一时之间也想不到什么内容。不过，我希望有更多的人，能够从日本孕育出来的游戏文化当中感受到乐趣，为此，我愿意献上我的微薄之力。



小笠原贤一



所属公司：Koei Tecmo Games
职位：理事
代表作：《信长之野望・创造》、《讨鬼传》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：应该是PS3上的《末日余生》。那种规模的游戏居然可以有这么高的品质，同样作为制作游戏的人，我不得不对其组织性和运营能力由衷地表示钦佩。“《未知海域》系列”获得了全世界玩家的热烈支持之后，居然还能创造出更胜一筹的游戏性和画面表现来回应玩家的期待，真是太了不起了。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年推出了《信长之野望・创造》和《讨鬼传》两款大作，是相当充实的一年。2014年，我们计划将这些作品发展扩张，让各位玩家更加满足，还请期待我司接下来的动作。此外，还有更大规模的作品也在制作当中，要达到能向各位玩家介绍的地步，还需要一点时间。希望各位能将这件事记在心底，届时发表的时候再回想起来：“原来当初是说这个啊！”





菊地启介

所属公司： Koei Tecmo Games
职位： 制作人
代表作： 《影牢 暗黑公主》、《刻命馆·影牢》系列、《零》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A： 安卓系统上的《糖果粉碎》和《公主蓬特2》。今年除了家用机游戏，还玩了很多手机游戏。刚刚提到的这两款游戏花去了我很多时间。虽然规则很简单，但是却很容易沉迷，我接连玩了好几个月。玩《糖果粉碎》的时候，面对很难的关卡时一开始会有“啊，放弃吧”的想法，但是过了一段时间后就会想“不如试着玩一下吧”，接着尝试各种方法通过很难的关卡之后就会想着“解开啦解开啦，下一关！”然后继续玩下去。《公主蓬特2》也是一样，除了解谜之外还考验战略性，即使没有在玩的时候也会思考攻略法。家用机游戏和手机游戏之间的隔阂，现在正在逐渐消失，很想在今后的开发中加入这些新游戏的要素。



Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A： 我个人2014年的第一款作品，就是预定2月27日发售的《影牢 暗黑公主》。主人公是“邪恶”，武器则是“陷阱”，是9年没有推出新作的“邪恶陷阱动作游戏”的最新作。这次的陷阱分为“适合连锁的华丽陷阱”、“伤害很高的残虐陷阱”、“反应有趣的屈辱陷阱”这三大种，每种都有着独特的乐趣，并有着只有大人才会体会到的“禁断的快乐”，还请期待。2014年的奋斗目标有3个：“让更多的人体验到《影牢》的乐趣”、“通过媒体来宣传作品”以及“开发手机游戏”。



森中隆

所属公司： Koei Tecmo Games
职位： 导演
代表作： 《讨鬼传》、《真·三国无双》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A： 《Line》所附带的三消游戏。并没有说感动或者受到冲击什么的，只是回过神来就发现自己对这个游戏爱不释手。动动手指进行消除的简单游戏，但是结合智能手机特有的直观操作，手感十分好，即使只玩了短短几分钟也能让人热血沸腾。对于我这种没什么时间坐下来慢慢玩游戏的人，这种可以在短暂的空隙或是移动的时间中随时拿起放下的游戏很棒。



Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A： 在这里对各位《讨鬼传》的玩家致以最诚挚的谢意！《讨鬼传》还只是一个刚刚诞生的品牌，今后将会蓬勃发展，请务必关注这个作品今后的动向。过完年之后，说不定就会有新情报公开哦！



内田明理

所属公司： Konami
职位： 创意总监
代表作： 《深爱》系列、《心跳回忆Girl's Side》系列、《魔法帽》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A： 没有。因为并没有怎么深入地玩，所以没有碰见什么能让我感受到冲击性的作品。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A： 3DS上的《新·深爱+》会在今春发售。和前作相比，操作变得更简便，也更容易上手。虽然不是什么值得自豪的事，制作《深爱+》的时候去了一趟热海，而这次则去了日光、鬼怒川，还有一处实际的观光地。从第一作开始就和女朋友一直在一起的玩家、有一段时间没有见到女朋友的玩家，以及想要女朋友的玩家，请务必购入本作。





稻船敬二

所属公司：Comcept
职位：CEO
代表作：《灵魂献祭》系列、《洛克人》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3的《末日余生》。我原本就很喜欢丧尸题材的游戏，所以便玩了这款游戏。这款作品让我有一种类似“《生化危机》系列”早期作品的熟悉感觉，也让我心中一阵悸动。剧情则仿佛是丧尸题材的电视剧作品，比起丧尸，更突出了人类的可怕之处，让人很有共鸣。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年，对于Comcept又或者对我个人来说，都是“进取的一年”。尤其是“《大叔》系列”和《Mighty No.9》，希望凭借这两款我司自己开发的作品取得更大的成绩。当然，和各位发行商一起开发的作品我们也会全力完成。在这个基础上，希望能够培育出我司自己的品牌，并且拓展作品所跨的领域。希望公司能将我们开发的程序推广到更多的领域，而不仅局限在游戏。从这个层面上来看，2014年应该会是相当愉快的一年。



山名学



所属公司：Genius Sonority
职位：游戏设计师兼总监
代表作：《电波人RPG》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS上的下载软件《大众闲聊室》。我完全没有想过3DS上也能推出通讯专用软件，真是大吃一惊。看排行榜的话，貌似下载量也很高，卖得很好的样子，有种强烈的挫败感。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年有打算推出几款新的游戏。虽然还不能告知标题，不过可以保证的是内容将会相当有挑战性。届时还请多多指教。



浅野智也



所属公司：Square Enix
职位：制作人
代表作：《勇气原点》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS的e商店里的下载游戏《勇者与魔女》。战斗、成长、世界观，RPG的三大要素被高度浓缩在这款游戏当中，并且只提供了最低限度的游戏文本和说明。规则很简单，操作也不困难。可以说，这就是游戏的究极形态了吧。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：今后的“《勇气》系列”的走向可以说跟2代是否成功息息相关，所以2014年也是十分重要的一年。不忘“做出好游戏”的初心，我希望在游戏中加入各种各样的要素，还请关注接下来的动作！



打越钢太郎

所属公司：Spike Chunsoft
职位：导演、编剧
代表作：《9小时9个人9道门》、《善人死亡》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3版的《行尸走肉》。在2013年的GDC大赏中，这款作品击败了拙作《善人死亡》，而获得了“最佳叙述奖”。虽然是丧尸题材作品，讲述的却是成人之间的爱恨情仇，剧情则是不得救赎的故事。这种揪心（与感动的揪心虽然是两码事）的剧情，我希望我也可以写出来。哎，真是一部很有意思的作品。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：有句话叫做“四十而不惑”，不过我的心中依然还是充满了迷惑。即使如此，我还是希望自己不要迷失了目标，能够不顾一切地向前冲。明年应该会向很多新事物进行挑战。预定发表的作品也有几款，当中说不定还会有超出常规略显变态的作品（笑）。敬请期待。





小高和刚

所属公司：Spike Chunsoft
职位：导演、编剧
代表作：《弹丸论破》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3上的《木偶历险记》。可以说每一个小细节都精雕细琢，能做到这个地步都有点病态的感觉了。游戏对于舞台剧的演出效果有着很深入的研究，而且很接近《弹丸论破》所期望达到的“2.5D风格”，根本没有办法把目光从其设计和魅力上移开。老实说，有种很不甘心的感觉。游戏本身的手感也很好，差点就令我回想起第一次接触马里奥和索尼克时的感觉，不过因为是很久之前的事了所以想不起来。若是这种游戏能够大卖的话，想必玩家和游戏制作人都将拥有很幸福的未来，所以大家赶快去买！绝对不会吃亏哦。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：《绝对绝望少女》现在正在开发当中。开发小组用挑战精神和服务精神将自己武装起来，进行着不眠不休的黑暗作业。应该会是一款风格独特的作品，敬请各位期待。顺带一提，游戏的剧情十分对我的胃口。啊～好想早点说出来！





斋藤祐一郎

所属公司：Spike Chunsoft
职位：《神孕2》制作人
代表作：《神孕》系列、《弹丸论破》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：《口袋妖怪 X・Y》。既能让游戏与系列作品相比毫无违和感，同时又完成了3D进化，这种手法不得不让人肃然起敬。在街上生活的口袋妖怪的身影，和小孩子搭话时蹲下或停下自行车的动作等，这些细节部分都看得出下了很大工夫。如果自己是还在看着动画播出的小学生，面对这种完整的世界观，估计就会一头钻进去然后不回来了吧。似乎是无谓的担心呢（笑）。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：我们会继续制作具有Spike Chunsoft风格，只有我们才会推出的作品。有些作品过段时间就会公布，2014年还请继续关注Spike Chunsoft！



渡边一弘

所属公司：Spike Chunsoft
职位：制作人
代表作：《侍道》系列、《喧哗番长》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS上的《幻想生活 连接》。游戏内容十分丰富，对于喜欢逐步掌握整个游戏的玩家来说简直不能不买。精巧的制作以及资源的利用方式都让我十分佩服。从原本的《幻想生活》开始我就将所有的职业都练到了“Master”级以上，至于耗费的时间嘛，真不想回忆起来（笑）。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。



A：2013年推出了《进击的巨人 人类最后之翼》。在我观赏《巨人》的动画的很久之前，就已经开始了本作的开发。动画放映后，相关的软件成为了一种社会现象，对此我是很开心，不过也有一部分的不安掺杂其中。因为这是我个人第一款授权作品，对于能不能满足原作和动画的粉丝，说实话，直到发售日当天我都很担心。另一方面，从我接手过的游戏类型来看，这已经是《天诛》、《忍道》之后，和远藤导演一同开发的第三款“吊钢丝动作游戏”了（笑）。今年也准备发表几款作品，还请各位读者再等候一段时

酒井智史



所属公司：SEGA
职位：《梦幻之星在线2》制作人
代表作：《梦幻之星在线2》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：智能手机上的《锁链编年史》。虽然有点王婆卖瓜的感觉，这款属于智能手机社交游戏的作品，居然是世嘉制作的，这让我受到了不小的冲击。在家用机游戏形势严峻的大环境下，得知了游戏的精髓还有用武之地的好消息，我觉得，对今后的游戏业界来说，这款作品说不定能成为一个转折点呢。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。



A：对于2012年开放注册并在2013年迎来一周年的《梦幻之星在线2》来说，过去的一年是大喜大悲的一年。章节2的配信让游戏达成了最高的同时在线纪录的同时，9月的故障也给各位玩家带来了很大的麻烦，对此事故我深感歉意。为了挽回各位玩家的信心，我们将持续提供安心安全，可以信赖的运营服务。此外也请关注“《梦幻之星》系列”的新成员，2014年发售的《梦幻之星 新星》。该作的世界观建立在《梦幻之星在线2》的基础上，不过是一款完全独立的离线RPG，敬请期待。

下里阳一



所属公司：SEGA
职位：《英雄银行》制作人
代表作：《英雄银行》、《光明力量》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：iOS平台的《猫咪大战争》。这是一款很有特色的游戏。这款游戏在塔防游戏已经固定下来的系统当中加入了风格独特的世界观和角色，再加上互动性很高，游戏性也很容易让人沉迷，实在是一款优秀的作品。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年3月20日，3DS版的《英雄银行》将会发售。从2013年10月开始在《月刊KOROKORO漫画》上连载，并在各种媒体上多方面宣传，都是为了2014年的正式发售造势。可能乍看上去像是给小孩子玩的游戏，不过，以前所未有的精力所打造的战斗系统，大人也可以乐在其中的剧情，以及引人入胜的超高的育成要素，这些都使得《英雄银行》成为了一款值得一试的游戏，敬请期待。本作有配信试玩版的预定，还希望大家下载下来尝试一下。





林诚司

所属公司：SEGA
职位：《初音未来 女歌手计划 F 2nd》制作人
代表作：《初音未来 歌姬计划》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：页游《舰队收藏》。最初只是出于个人兴趣尝试了一下，却被其优秀的游戏性和角色造型震惊了。军舰和少女的结合或许称不上崭新，不过，游戏中不仅收录了有名的战舰和航母，连驱逐舰呀特务舰这些曝光率比较低的舰艇也有登场，能够将这些悉数收录在一款游戏里，真是让人不得不佩服的壮举。



Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年3月6日发售的《初音未来 女歌手计划 F 2nd》很快就要和大家见面了。为了能让大家感受到超出系列作品的乐趣，开发小组每天都在奋斗。受新硬件、消费税上涨等因素影响，相信即将到来的2014年对于日本的娱乐界来说将会是一个转折点。说是这么说，其实每年都有这样的感觉，希望日本的娱乐能够再延续一年。



细山田水纪

所属公司：SEGA
职位："《噗哟噗哟》系列"总监
代表作：《噗哟噗哟》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：页游《饼干点点乐》。之前同时有几个人叫我"试着玩一下"并给了这个游戏的链接，点开后我明白了原因，而这也成了2013年当中给我最多感触的游戏。虽然让人觉得有趣的游戏很多，但是这款网页游戏还会让人觉得惊讶，而且身边的人都在玩。开始游戏并不需要什么专门知识，而且上手很简单，这是《饼干点点乐》受欢迎的地方。同时，这款游戏既需要花费大量时间去玩，又需要放着这款游戏不管，这两个行为和游戏要素紧密相关，这也是这款游戏广为人知的特点。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年，制作了24小时节目《噗哟时间频道》，推出了智能手机平台的《噗哟噗哟！任务》，还试着挑战F2P游戏，在游戏中心展开了《噗哟噗哟！任务 街机版》的活动，我觉得，乐趣这种东西，是没有固定形式的。2014年，多平台发售的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》就要发售了。希望能让更多的人觉得"《噗哟噗哟》好有趣哦！《俄罗斯方块》好好玩哦！"只要是有趣的事物，我就会试着去实现，也请各位今后多多支持"《噗哟噗哟》系列"作品！





森本兼次郎

所属公司：SEGA
职位：《歌咏575》及《歌组575》制作人
代表作：《歌咏575》、《歌组575》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS上的《初音未来 未来计划2》（抱歉，我选了自家的游戏）。从前作进化而来的各种变化让我十分感动。GUI的进化虽然也不禁让人赞叹"真棒呢"，不过我个人十分钟爱此次新追加的触控笔操作。想必尝试开发的时候也是这样吧，虽然可以整合在一起但试验时却发生了各种问题之类的，光是想象一下开发队伍凭借着爱在努力的场景，就让我感动不已。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年初，正冈小豆和小林抹茶将忙得连休息的时间都没有，她们不仅要在游戏中登场，还要出演动画以及发布CD。我们正在策划能让各位粉丝雀跃不已的活动，届时还会加上与谢野柚子这名新成员。不过，她们毕竟还是现役的女子高中生，果然还是想要享受普通的学园生活呢，而且学业的压力也很大。只能一边用好吃的甜点来安抚她们的情绪，再看看能不能安排好档期了。虽然她们很忙，不过各位粉丝所寄来的信，她们可是每一封都有仔细看的哦。今后也请各位多多支持小豆、抹茶还有柚子！



浦野圭

所属公司：SCE
职位：联合制作人
代表作：《杀戮地带》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PC游戏《环绕走廊》。这应该是一款知名度比较低的游戏，而且我也没见过哪款游戏能像它一样让人头脑混乱。究竟是一款什么样的游戏，用文字很难说明清楚。只能说是一款以第一人称解开极其不可思议的机关，然后在好像幻觉艺术一般的迷宫当中前进的解谜游戏。明明觉得是向前走，但是忽然间就发现自己回到了起点；即使是同一条路，用不同的视点去观察四周，会发现全新的道路等等，游戏中这种颠覆常识的机关可谓是连绵不绝。老实说，我没有信心可以通关这款游戏。不过平常也没什么机会尝试到如此独特的游戏，仅凭这一点我也满足了。



Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：现在正在着手制作PSV游戏《杀戮地带 佣兵》和PS4游戏《杀戮地带 幻影降临》的程序。《杀戮地带 佣兵》明年会免费配信两个新地图并追加对应PSV TV的功能。《杀戮地带 幻影降临》则针对在日本的发布，准备了许多日本独有的早期购入特典。明年也请支持《杀戮地带》！

小番芳范



所属公司：SCE
职位：制作人
代表作：《大众高尔夫6》、《勇者别嚣张G》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS上的“世嘉复刻游戏系列”。加上了3D之后，不仅能够怀旧，还能以新的角度来感受过去的快乐。游戏机硬件的不断升级，果然还是要通过软件才能看出其意义所在啊。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：新硬件的推出，应该是新游戏和新玩法所登场的舞台。虽然不局限于2014年，不过这一年正是PS4登场的一年，这也是我工作的重点。虽然说是新硬件，不过我希望能够结合潮流，改变视角，打造出更容易让大众理解的新看点。希望各位玩家能够多玩PS4的游戏，并且多些给我们提意见，谢谢！



山本正美



所属公司：SCE
职位：海外发展部部长
代表作：《勇者别嚣张》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：《Line》上的三消游戏。没有想到这是我第一款课金游戏。在核心向游戏的趣味性上加入了“排名”这种展露自己的要素并以此横向延伸的手法、吸引人课金的手段和让玩家间竞争的手段等等，通过这款游戏我简单地掌握了其中的方法论。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年应该会是PSV热销的一年。首先是3月6日发售的《灵魂献祭Delta》，这是综合了玩家意见和游戏数据，对前作内容大幅度强化后的最新作，加入了数量惊人的魔法连携和耐玩要素。之后是桝田省治负责的《跨过我的尸体2》。距前作的发售虽然已经经过了十年的时光，但是其光芒直至今天仍不见褪色，也是现在少有的完全没有动作要素的静态RPG。为了能让玩家玩得安心，现在正在进行最后的打磨。然后是《自由之战》。现在年轻人当中PSV的持有量正在上升，我们打算将其作为一个新的品牌面向年轻玩家进行宣传推广。最后是F2P游戏《灵魂命运》，也预备进行配信。当然PS4上的大作现在也在制作当中，请各位多多关注。





松田岳久

所属公司：日本一software
职位：总监
代表作：《魔界战记D2》、《魔界战记4 回归》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PC平台的《最终幻想14 重生之境》。不过这不是作为玩家而是作为制作方的感受，判断一款已经开始发售的作品需要回炉重造，然后还将其做成了更加值得期待的游戏，我觉得这是一件很了不起的事情。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年是由《魔界战记D2》的发售开始，伴随着《魔界战记4 回归》的开发而结束。后者已经在PSV上发售了。这款作品十分得有趣，有兴趣的玩家请务必要玩。另外，明年还会开发新的《魔界战记》作品，各位系列作品的粉丝请务必要关注。至于暂时还不是系列粉丝的玩家，“《魔界战记》系列”在各个硬件平台均有登场，请务必成为粉丝然后一同等待新作吧。





近藤季洋

所属公司：日本Falcom
职位：董事长/制作人
代表作：《英雄传说 闪之轨迹》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PS3上的《末日余生》。我个人觉得，外国的游戏包含了和我们想象不到的创意和手法，作为一种储备，我都会出于工作目的去玩。不过此次顽皮狗出的这款作品，让我很自然地就移不开视线。用电影般的表现让玩家融入游戏当中，这种一般游戏也会用到的手法在本作中更上一层楼，而且剧情、角色间的爱恨情仇也十分出彩。《未知海域3》的时候已经十分惊讶了，玩了《末日余生》才知道这种手法原来还可以继续进化。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2014年就是“《轨迹》系列”十周年了。从发售算起是10年，如果将企划和开发的时间也算进去的话，我和这个系列已经打了将近12年交道。2013年发售的《闪之轨迹》里我们进行了许多尝试，也收到了来自玩家的反应。2014年我们打算推出系列最新作，“这是系列中最棒的，不愧是10周年纪念作品”，我们正为了能让玩家说出这番话而努力。敬请期待。





富泽祐介

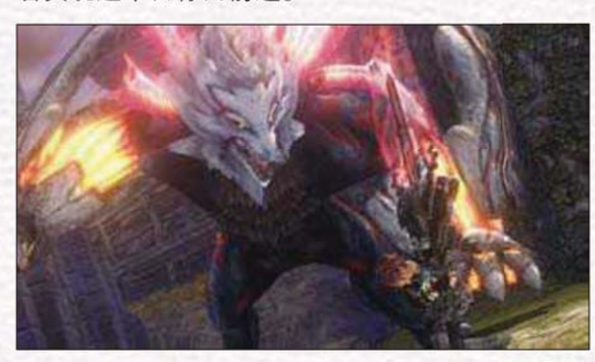
所属公司：BNGI
职位：制作人
代表作：《噬神者》系列

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：《龙之王冠》。独树一帜的美术风格构筑了游戏的世界观以及全体的基调，具有极强的冲击感。之前听说了这款原创作品在日本及亚洲卖出了50万套的新闻，我感觉受到了极大的鼓舞。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年为了《噬神者2》的发售全力冲刺了一年。2014年打算完善“《噬神者》系列”为未来做好准备，还有打算推出一款全新作品，我将朝着实现这个目标而前进。



神谷英树

所属公司：白金工作室
职位：游戏设计师
代表作：《猎天使魔女》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：3DS e商店的《3D冲破火网 II》。可以说是今年最后且最大的冲击。1987年横空出世，让当时玩着游戏的小孩子们闻风丧胆，可谓是体感游戏的代表作之一的《3D冲破火网 II》没想到居然能在现役机种上复活。不仅如此，游戏还将对应裸眼3D功能，经过了26年的时光，居然还能提供新的游戏体验，真是令人感动。要培养游戏文化，这样的重新制作是必不可少的。不过，同样作为游戏制作者，不难想象这样的计划要实现起来需要费多大的工夫。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：2013年，刚好是年中的时候结束了一个项目，然后紧接着开始了新项目，就这样结束了2013。新项目的开发道路还很漫长，估计要过上很久才能和各位透露详细情况。不过，现在也切实地一步一步向着目标迈进，今后也请各位多多提出宝贵意见。热爱游戏的各位，让我们一起把业界炒热起来吧！



中川晃宏



所属公司：Poisoft
职位：程序员
代表作：《落井下石》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：《怪物猎人4》。说出来有点不好意思，今年买了并且有玩的就只有这一款游戏。我司熟悉游戏的就只有社长和设计师而已。啊，听说销售量很高，真是很羡慕呢。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：前段时间，我司的最新作《王的蓝图》开始发售了。这是Poisoft5周年纪念计划的一环（虽然是我擅自想象的），是“王者编年史”的集大成之作（社长很喜欢“王者编年史”这个词所以我就借用了）。发售之后，在Poisoft上举办最强勇者决斗大会或是最速魔王击倒大赛之类的也不错呢。希望各位玩家能够带着气势培养勇者，然后不抱期待地等着我们的活动。最后想说的是，本作的开发有点认真过头了，希望下一作能是一款相对让人轻松的游戏。



冈村光



所属公司：Marvelous AQL
职位：电子程序事业部 CS程序事业部 家用机游戏制作部 开发经理
代表作：《灵魂献祭》、《最后的故事》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A：PSV上的《撕纸大冒险》。可以说是将PSV的机能全部用上了的一款了不起的作品。其动作游戏的部分做得很到位，光是走起来就会让人觉得很愉快，另一方面，也让我体会到了久违的新鲜感。“纸世界”也做得极其出色，即使是用设计师的角度来看，其美工也相当得精雕细琢。我只能一边单纯地感动着一边玩下去。希望2014年会有更多的这么潮这么萌的游戏出现！

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A：3月7日发售的《灵魂献祭Delta》，目前正根据12月12日开始配信的试玩版所征求到的意见，在进行最后的整合。Marvelous AQL的开发组正与SCE、Concept的工作人员一起，希望让这款游戏的内容尽可能地充实。2014年也希望各位继续支持《灵魂献祭》！



菅野敦

所属公司：Level-5
职位：第四制作统括部 总经理候补
代表作：《幻想生活》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A： PC上的《饼干点点乐》。可以说是2013年的作品中最具有冲击性的。通过老婆婆的手无限地烧制出来的曲奇，以及以世界规模被浪费的时间，还有就是无课金的游戏设计，这些都让我感受到了混乱和佩服。最后还能用PSP、时间机器和反物质蓄电池来制作曲奇，这种世界观让我觉得很有趣，我很喜欢。近几年掌机游戏可谓是掀起了爆发性的热潮，同时，Steam上的作品以及《英雄联盟》、《舰队收藏》这些PC游戏的动向也很引人注目。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A： 今年以“连接”为主题，推出了对应网络联机的《幻想生活 连接》。开发团队希望能尽可能回应玩家“还想继续玩下去”的要求而开发了本作，希望能够满足各位玩家。此外，虽说还不能透露细节，不过还有个新项目正在挑战当中。



日野晃博



所属公司：Level-5
职位：董事长、CEO
代表作：《雷顿教授》系列、《雷电十一人》系列、《妖怪手表》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A： 多平台发售的《最终幻想14 重生之境》吧。该说是感动吗，一直都沉迷其中，好想一直都呆在那个世界里。从游戏中可以感受到制作方的坚持，包含在游戏系统当中的开发者和玩家之间的较量也让人觉得有趣。无论是从“制作方”的角度来看还是从“玩家方”的角度来看游戏都十分引人入胜，虽然作为制作人的我十分嫉妒，不过作为玩家的我还是乐在其中。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A： 总之，新的一年想做点新的事情。智能手机游戏、《雷顿教授》以及《雷电十一人》等的新生化等等。家用机游戏市场现在正在萎缩当中，对于这个业界来说，最需要的果然还是“新游戏”。我会努力做出让各位玩家大吃一惊的新作，敬请期待。



本村健



所属公司：Level-5
职位：理事 第二制作统括部 总经理
代表作：《妖怪手表》、《二之国》

Q：2013年发售的游戏当中，最令你感动或者吃惊的作品是？

A： PS3上的《GTA V》。被惊人数量的游戏内容和超高的游戏品质给征服了。游戏本身也是十分有趣，作为一名玩家来说，能玩到这么棒的游戏，除了感谢之外无话可说。

Q：对2014年的展望，以及给各位读者的信息。

A： 我正在认真考虑制作一款游戏，能够同时融入日常生活和愚蠢搞笑这两种要素。不可思议又超级悠闲的妖怪世界，请务必要体验一下。



文 胧月 美编 咕噜

《FF X》以耐玩著称，除了将近50小时的主线流程外，另有丰富的支线事件和迷你游戏等待我们去发掘。套用一句很俗的老话就是“通关以后游戏才刚刚开始”，当然了，本作并无二周目设定，所有的要素都可以在一周目收全。有一些看似不起眼的玩意儿一旦深入展开，可能立即就会让玩家沉迷其中。

研究中心 Research Center



PSV	最终幻想X HD版		RPG 角色扮演
	ファイナルファンタジーX HD リマスター		
	Square Enix	日版	
	2013年12月26日	1人	
	3990日元	对应交叉存档/PSV TV	
	相关报道：Vol.217		

为叙述方便，文中的的主要角色均以汉译名字直接表示，对应如下：

日文名	译名
ティーダ	泰达
ユウナ	尤娜
ワッカ	瓦卡
ルールー	露露
キマリ	基马利
アーロン	奥隆
リュック	琉库

七曜武器及其迷你游戏详述

传说中上古的英雄们最趁手的7把武器，游戏中分别对应队伍中的7名角色。七曜武器的最显著特征就是附带“伤害界限突破”这一被动技能，在拥有该技能前，无论角色的物理攻击和魔力有多高，单次攻击最多只能打出9999的伤害值，而界限突破后则最多可打出99999伤害，对于挑战动辄百万乃至千万血量的隐藏BOSS来说，伤害界限突破是必不可少的。除了伤害界限突破外，七曜武器还会附带OD槽倍速积攒、AP2倍、MP1等实用技能。七曜武器的另一个隐藏特性就是能无视敌方怪物的防御力，因此就结论而言，它们就是本作的最强武器了。无论是挑战隐藏BOSS还是收集相关奖杯，都应该尽量收集它们。在获得七曜武器前，玩家首先需要知晓以下基本知识：

1. 七曜武器均可强化两次，强化到最高级前的七曜武器性能非常低。
2. 获得七曜武器前需先开放圣地，以获得七曜の镜。仅仅拥有七曜武器初级形态、七曜印和七曜圣印依然无法直接强化，需要将它们携带到七曜圣地。七曜圣地需通过固定流程方可开启。
3. 每件七曜武器均通过特定手段获得，第一次强化要消耗各武器对应的七曜印，第二次强化需要消耗对应的七曜圣印。印在流程中各地的宝箱里获得，圣印则需要完成各自的迷你游戏。
4. 圣印的迷你游戏平均难度不低，挑战之前请做好充分准备。

好了，有了以上认识，就让我们来收集七曜武器吧。

圣地开放

首先在**ナギ**平原乘坐陆行鸟，从南部右侧的黄色羽毛进入**レミアム**寺院。调查寺院左侧深处落在地面上的水晶，可进行初次的陆行鸟赛跑，只要战胜对方便可获得“くもった镜”。接着前往**マカラ－ニャの森**·南部，与地图上的母子对话；再到**マカラ－ニャの森**·野营地，与孩子的父亲对话；返回**マカラ－ニャの森**·南部，与父母中的任意一个对话两次；前往**マカラ－ニャの森**·中央部的岔路口与孩子对话。完成以上流程后，**マカラ－ニャの森**·中央部的圣地前的女性就会让开道路，以后每获得一把七曜武器及其印与圣印，都需要拜访此处的圣地，选择强化之。

CHECK POINT 1 大幅变化的伤害量

装备七曜武器对敌人使用普通攻击或“技”系的技能时，可无视敌方防御力（即视其物理防御为0）造成伤害。此外，角色当前的HP和MP同样对伤害产生影响。在使用七曜武器攻击时，请密切关注角色的HP和MP。

伤害值与角色HP成正比的七曜武器有**アルテマウェポン**（泰达）、**ワ－ルドチャンピオン**（瓦卡）、**ロンギヌス**（基马利）、**ゴッドハンド**（琉库），HP剩余比例越大，伤害越高。HP为1时的攻击力比满HP时的攻击力降低大约9%。

伤害值与角色MP成正比的七曜武器有**ニルヴァ－ナ**（尤娜）、**ナイト・オブ・タマネギ**（露露），MP剩余比例越大，伤害越高。MP为1时的攻击力比满MP时的攻击力降低大约9%。

伤害值与角色HP成反比的七曜武器只有正宗（奥隆），HP越低，攻击力越高，HP为1时的攻击力大约是满HP时的2倍有余。但需要特别注意的是，当奥隆满HP时，伤害值只有其他HP正比武器的1/2。

CHECK POINT 2 七曜武器对召唤兽的影响

8组召唤兽中的**バハム－ト**、**アニマ**和**メ－ガス**三姐妹均自带伤害界限突破，而其他5组召唤兽则在获得相应的七曜武器并强化到第二阶段以上后也获得伤害界限突破。对应关系如下：

ヴァルファ－レ	ニルヴァ－ナ（尤娜）
イフリ－ト	ワ－ルドチャンピオン（瓦卡）
イクシオン	ロンギヌス（基马利）
シヴァ	ナイト・オブ・タマネギ（露露）
ヨウジンボウ	正宗（奥隆）

七曜武器 アルテマウェポン

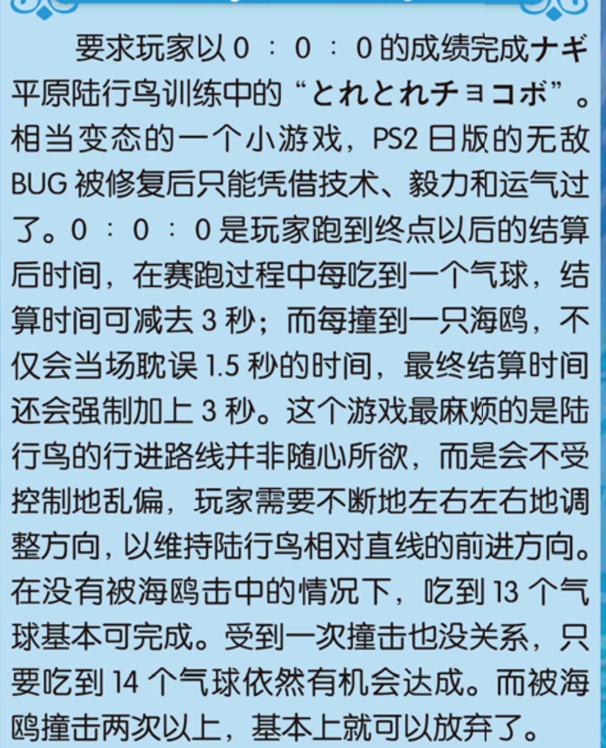
对应角色：泰达

アルテマウエポン强化到最高阶段后附带“回避**カウンタ－**”和“魔法**カウンタ－**”，有着不错的防御能力，在应对特定BOSS（如神龙）时也有不错的效果。获得方法是与**ナギ**平原南部的陆行鸟训练师对话，通过最后的“**とれとれチョコボ**”，之后前往**ナギ**平原西北部最上方的一条小路。如果通过训练后没有立即前往而离开了平原，那么小路又会被男子堵住，这时需要玩家再任意完成一项陆行鸟训练，他就会让开了。

日轮の印

在**エボン＝ド－ム**·魔天打倒**ユウナレスカ**后，从左侧或内侧的楼梯离开当前地图再返回，就能从宝箱里获得了。如果没有当场取得而走出了**エボン＝ド－ム**，那么再次返回时会遭遇强敌暗黑**バハム－ト**，没有七曜武器几乎无法战胜，切记。

日轮の圣印



要求玩家以0：0：0的成绩完成**ナギ**平原陆行鸟训练中的“**とれとれチョコボ**”。相当变态的一个小游戏，PS2日版的无敌BUG被修复后只能凭借技术、毅力和运气过了。0：0：0是玩家跑到终点以后的结算后时间，在赛跑过程中每吃到一个气球，结算时间可减去3秒；而每撞到一只海鸥，不仅会当场耽误1.5秒的时间，最终结算时间还会强制加上3秒。这个游戏最麻烦的是陆行鸟的行进路线并非随心所欲，而是会不受控制地乱偏，玩家需要不断地左右左右地调整方向，以维持陆行鸟相对直线的前进方向。在没有被海鸥击中的情况下，吃到13个气球基本可完成。受到一次撞击也没关系，只要吃到14个气球依然有机会达成。而被海鸥撞击两次以上，基本上就可以放弃了。

七曜武器 ニルヴァ－ナ

对应角色：尤娜

先捕捉**ナギ**平原所有种类的怪物，这样在平原右侧的怪物训练所前就会出现一个宝箱，这时玩家需要持有七曜の镜（在开放七曜圣地的过程中可获得，详细参照前文），就能打开该宝箱获得之了。

月轮の印

ビサイド村・浜边的东侧，有一个被悬崖三面环绕的浅滩，从那里的宝箱中获得。

月轮の圣印

在**レミアム**寺院中战胜所有的召唤兽，最后选择“异界送**りする**”。达成该事件的障碍是必须先让尤娜收得所有召唤兽，**アニマ**、**バハム－ト**和**メ－ガス**三姐妹这三组召唤兽必须通过特定流程方可收得，在Vol.217攻略的系统部分有详细叙述。

七曜武器 ワ－ルドチャンピオン

对应角色：瓦卡

在水球比赛中满足特定条件后，与港町**ルカ・カフェ**的店员对话即可获得，该条件为“在水球的**リ－グ**战或**ト－ナメントカップ**中获得前三名”，或者“在**リ－グ**战、**ト－ナメントカップ**、**エキシビション**三个模式下合计胜利100场以上”，满足其中任一即可。该武器配合瓦卡的最强OD能迅速击杀绝大多数隐藏BOSS，让瓦卡一跃成为队伍中的主攻手。



水星の印

能够前往**ミヘン**街道后，返回**ルカ＝スタジアム・オ－ラカ**控室（即主角队的比赛准备房间），调查内侧的柜子获得。

水星の圣印

作为水球游戏的奖品获得，在此之间必须先习得瓦卡的3项OD技能**アタックリ－ル**、**ステ－タスリ－ル**和**オ－ラカリ－ル**。由于水球同样是非常重要的迷你游戏，这部分将在后文予以详细介绍。

七曜武器 ナイト・オブ・タマネギ

对应角色：露露

获得飞空艇后前往隐藏区域**バ－ジ＝エボン**寺院（搜索坐标X=16，Y=57），打倒海里的BOSS**ジオスゲイノ**，然后潜入海底，在中央偏左下的位置找到，位置有点隐蔽，耐心点找。

火星の印

在**グアドサラム**，从**シ－モア**的府邸出来后能够前往雷平原时，返回**グアドサラム**的异界，会出现新的宝箱。

火星の圣印

在雷平原上连续躲避200次雷击，中途不能使用S/L，否则次数会重新计算。这是一个考验反应和心理素质的游戏，雷平原上各个位置的落雷频率均不相同，玩家首先需要寻找一个适合自己节奏，且落雷有一定规律的地点。我自己使用的地点是雷平原・北部如图位置，对着墙按住左斜上方向奔跑，在躲避第一次雷以后数步子，之后落雷会以泰达跑7步或20步的频率落下，之后则间隔式的以20步、7步、20步、7步……这样一长一短的频率均匀下落，毅力足够的话可以在50分钟内解决。对自己反射神经比较有自信的玩家则可以选择南部最下方一根避雷针的陨坑，以3秒、1秒、3秒……的高频率落雷，15分钟内也可以完成。



对应角色：基马利

前往雷平原寻找仙人掌石碑，南部有 2 个，北部有 6 个，在石碑发光时靠近按□，就可以解放该石碑中封印的仙人掌。解放 3 个以后，前往雷平原·南部，沿着右侧墙壁走，在中下方倾斜的避雷塔前按□，再调查面前出现的宝箱即可获得。



木星の印

ガガゼト山·峠的左侧柱子之间，比较隐蔽，好好找一下。



木星の圣印

获得飞空艇后，在マカラ－ニャの森挑战抓蝴蝶游戏，完成上级两张地图的挑战后获得。抓蝴蝶游戏在マカラ－ニャの森·中央部和マカラ－ニャの森·北部这两个地图上进行，玩家要在限定时间内抓到地图中的 7 只蓝色蝴蝶，在挑战中途不会踩雷遇敌，但碰到红色蝴蝶会扣减 1 秒限制时间，且强行进入战斗。打开菜单画面时，限制时间不会扣减，时间到 0 时若挑战失败，则强行被送回起点。成功后切换一次地图可再度挑战，不过奖励道具只能获得一次。

挑战分为初级、中级和上级 3 个难度，难度越高，限制时间越短，红蝴蝶数量也越多。为方便说明，接下来以地图来表示红蓝两种蝴蝶的位置及其要点。

初级

中央部路线



■该蓝色蝴蝶出现在画面的前端，注意不要看漏。

初级

北部路线



■触碰到这个最后的蓝色蝴蝶后要立刻停住脚步，再往前走会因为切换地图导致宝箱消失。

中级

中央部路线



上级

中央部路线



中级

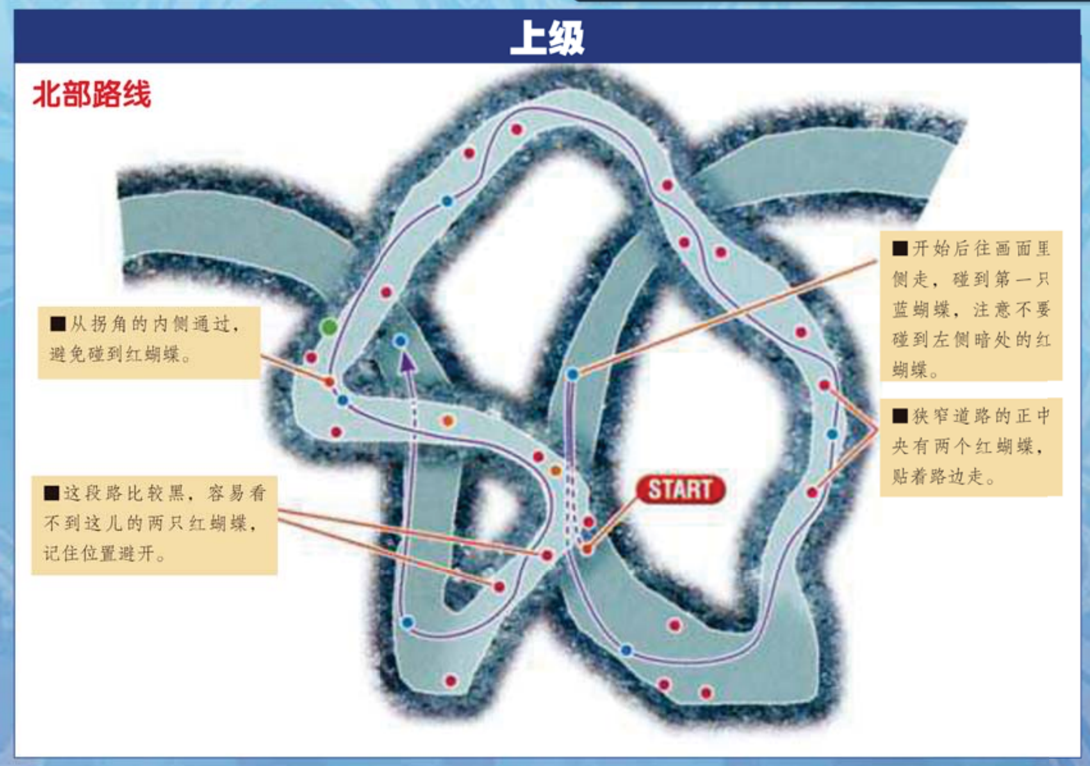
北部路线

START

■躲开此处的第一个红蝴蝶后，立即从右侧转到左侧，防止撞上后面的红蝴蝶。

■此处的红蝴蝶隐藏在绿荫里，容易不小心撞上。在找到前一个蓝蝴蝶后注意在此处走内道。

上级



七曜武器 正宗

对应角色：奥隆

正宗是七曜武器中惟一一把使用者的HP越低，攻击威力越高的，强化到第三阶段后还具备其他七曜没有的さきがけ，确保战斗中的先手压制。初始形态的获得方法为先在ナギ平原・谷底捡到“古ぼけた剑”，然后调查キノコ岩街道・入口处的ミヘン雕像。附近的墙壁上出现印记，调查该印记并使用七曜の镜，可获得正宗。



土星の印

ミヘン街道·旧道南部的最南端宝箱中，注意是旧道，乘坐陆行鸟去会较为快捷。

土星の圣印

怪物训练场中“地域制霸”和“种族制霸”的怪物合计出现10种以上时获得，玩家在捕获全怪物的过程中自然可以获得，怪物训练场的内容将在后文予以详述。



七曜武器 ゴッドハンド

对应角色：琉库

获得飞空艇后在选择飞行目的地的菜单中输入密码“ごっどはんど”，可发现キノコ岩・谷底，拥有七曜の镜后前往即可在宝箱里获得。强化到第三阶段后能拥有AP2倍和ギル2倍，虽然对战斗没有直接帮助，但用来赚取AP和金钱的话就相当不错。



金星の印

在サヌビサ沙漠・西部，最西端的宝箱里，该沙坑里没有怪物。

金星の圣印

获得飞空艇后前往沙漠挑战仙人掌故乡的支线任务，完成后，沙漠西部的沙尘暴会散去，从这里的宝箱中即可获得。这个支线任务比较简单，因为即便失败也可以拿到圣印，完成方法如下：首先前往沙漠西部调查沙尘暴区域正下方的仙人掌石碑，然后依次找到9组仙人掌，与它们玩躲猫猫游戏。玩家需要在限定时间内从背后接近它们，当它们回头看时不可移动，否则会判定为失败，失败3次后只能获得败者水晶球，而在3次内任意成功一回，则可获得以该仙人掌名字命名的水晶球。只要找到9组仙人掌并获得水晶球，无论获得的是哪种水晶球，最后都可以获得圣印。以下为9组仙人掌的出现位置，注意一定要按照顺序寻找：

1.トーメ：サヌビア沙漠・オアシス的南端。

2. ロビビア：サヌビア沙漠·东部的上方宝箱附近。
3. チャパ：サヌビア沙漠·西部，调查地图左侧的旅行公司看板。
4. アレク、アロヤ：サヌビア沙漠·中央部右上角的遗迹附近。
5. バーチェラ：サヌビア沙漠·东部，调查中央的记录点。
6. ロベイラ：サヌビア沙漠·中央部，左下方的宝箱。
7. イスラヤ：サヌビア沙漠·西部，沙尘暴区域左边的沙坑里，如果没有发现，需要先从当前地图离开一次，再返回沙坑即可发现。
8. エリオ：先到サヌビア沙漠·オアシス的记录点找到它，然后返回飞空艇，在飞空艇的甲板上找到。
9. フライレ：サヌビア沙漠·西部，将之前获得的水晶球嵌入石碑后自动出现。注意这个仙人掌的回头时机与画面上出现的警告提示不符，玩家要无视提示，只注意仙人掌的动作，才能获胜。当然如同前文所说，仅仅拿圣印的话一路失败过去更节省时间。就算全部成功，获得的道具也只不过是フレンドスフィア。



怪物训练场

进入**ナギ**平原东端的小路，即可到达怪物训练场。向训练场的管理人购买特殊的捕获类武器（武器技能上都带有“ほかく”字样），然后装备这些武器以普通攻击或物理技能击倒世界各地迷宫里的怪物，即可将其捕获。要激活训练场，首先需要将**ナギ**平原上的所有怪物均捕获 10 只，然后向管理人报告，之后就可以使用训练场的所有功能。每种怪物最多可捕获 10 只，部分机械类、岩石类的怪物无法捕获。

在训练场支付一定数量的金钱，即可与怪物战斗，训练场的怪物战有如下特征：1. 我方全灭也不会 GAME OVER；2. 一场战斗中面对的敌人基本只有一个；3. 无法捕获。随着捕获率的提升，训练场中的地域制霸、种族制霸和训练场**オリジナル** 3 个选单里会出现新的原创强力 BOSS，打败这些 BOSS 可获得各种珍稀道具乃至高级装备。

地域制霸的原创 BOSS 随着玩家捕获某个地域的全部怪物而解禁，地域总共有 13 个。

种族制霸的原创 BOSS 需要玩家捕获某个种族的全部怪物而解禁，种族总共有 14 个，也有些怪物不隶属于任何种族。

训练场**オリジナル**的原创 BOSS 需要满足特定条件后出现，条件共有 8 个，该栏下的敌人强度远超地域制霸和种族制霸。



准备工作

训练场**オリジナル**中的怪物拥有仅次于八大暗黑召唤兽和**デア·リヒタ－**的实力，贸贸然地前来挑战只会死得非常难看。怪物的 HP 都在几十万至几百万不等，攻击力超高，我方未曾突破 HP 界限的那可怜的 9999HP 是几乎会被一招秒的，而如果没有七曜武器，也基本无法以角色对 BOSS 造成显著伤害。要堂堂正正地跟怪物对决，需要做好以下准备。

角色

虽说每个角色走盘走远了都能变得超强，但推荐优先培养的依然是泰达、尤娜、瓦卡，拿到 3 人的七曜武器。泰达和瓦卡的攻击力至少在 180 以上，尤娜收得所有召唤兽。此外不培养琉库的 HP，将其**オ－バ－ドライブタイプ**设定为修行，将其他人设置为愤怒，可用其来增加我方 OD 槽，另外她的 OD 技能“调合”也能对战斗产生重要帮助。

装备

装备方面，武器至少拥有**ダメ－ジ**限界突破、**トリプルドライブ**或**ダブルドライブ**，魔法角色拥有消费 MP1；防具方面需要**オ－トフェニック**、**オ－トヘイスト**、HP 限界突破（至少一人），防止队伍全灭。武器只需装备前文提到的七曜武器，基本一劳永逸。防具中的“HP 限界突破”比较麻烦，改造道具为“未知への翼”，最简单的获得办法是在**レミアム**寺院的陆行鸟赛跑中取得 3 个箱子并获胜，可拿到最初的 30 个，为一名角色突破上限，但之后只能通过对怪物

モルボル（收得ヨウジンボウ的谷底洞窟、ナギ平原上均会出现）使用わいろ指令赠送540000金钱才能获得4个，贵得离谱。这里建议玩家先只让一人突破上限（建议泰达），之后去挑战训练场オリジナル里的神龙可掉落“未知への翼”；或者挑战训练场最强的すべてを超えし者，可直接掉落带有“HP限界突破”技能的防具。

CHECK POINT

召唤兽攻略法

召唤兽ヨウジンボウ的斩魔刀拥有“不出则已，一出毙命”的秒杀特性，只要玩家当初收服他时选择的是“真に强い敌を倒すため”，他在面对强敌时就有相当高的概率出斩魔刀。一般来说，给他2万块钱行动，就有接近1/4的概率会发动斩魔刀，而使用“マスタ－召唤”召唤出满OD槽的ヨウジンボウ，则可以在此基础上将发动率提高30%，几乎两次必出一次，因此除了水中战的神龙外，训练所的所有BOSS都是可以借助S/L打法用ヨウジンボウ秒杀，前提是玩家不嫌麻烦。从长远角度考虑，还是不建议玩家使用这种投机取巧的打法，毕竟暗黑召唤兽中的ダ－クヨウジンボウ很难用斩魔刀凹过去。

除了ヨウジンボウ，アニマ和メ－ガス三姐妹也能在对付一些BOSS时发挥奇效。比如刷HPスフィア打アイアンクラッド，用彻甲手榴弹配合アニマ的OD技就非常有效。メ－ガス三姐妹则拥有相对出色的防御力，续航能力较强。以下列出一些重点BOSS的打法。



原创BOSS出现条件

地域制霸

怪物名称	出现条件
ストラトエイビス	ビサイド岛地域制霸
モルボルワ－スト	キ－リカ岛地域制霸
斗鬼	ミヘン街道地域制霸
クア－ルレギナ	キノコ岩の街道地域制霸
ヨルムンガンド	ジョゼ街道地域制霸
サボテンダ－	雷平原地域制霸
エスパ－ダ	マカラ－ニャ地域制霸
アビスウォ－ム	ビ－カネル岛地域制霸
キマイラガイスト	ナギ平原地域制霸
ドン・トンベリ	谷底の洞窟地域制霸
カトブレパス	ガガゼト山地域制霸
アバドン	「シン」の体内地域制霸
ヴォ－バン	オメガ遗迹地域制霸

种族制霸

怪物名称	出现条件
フエンリル	オオカミ系怪物各捕获3只
オルニトレステス	トカゲ系怪物各捕获3只
プテリクス	鸟系怪物各捕获4只
ホ－ネット	羽虫系怪物各捕获4只
ウイ－ザルシヤ	小鬼系怪物各捕获4只
一つ目	目玉系怪物各捕获4只
ジャンボプリン	プリン系怪物各捕获3只
エレメンタル・ネガ	エレメント系怪物各捕获3只
タンケット	甲罗系怪物各捕获3只
ファブニル	龙系怪物各捕获4只
ネムリダケ	キノコ系怪物各捕获5只
ボムキング	ボム系怪物各捕获5只
ジャガ－ノ－ト	ツノ系怪物各捕获5只
アイアンクラッド	铁巨人系怪物各捕获10只

种族对应表

オオカミ系	ディンゴ、ミヘンファング、ガルム、スノ－ウルフ、サンドウルフ、スコル、バンダ－スナッチ
トカゲ系	ディノニクス、イビリア、ラプトウル、メリジュヌ、ヨ－ウイ－、ザウラス
鸟系	コンドル、シームルグ、アルキュオネ
羽虫系	キラ－ビ－、バイドバグ、ワスプ、ネビロス
小鬼系	ガンダルヴァ、エイロ－ジュ、ガルキマセラ
目玉系	フロ－トアイ、ブエル、イ－ビルアイ、ア－リマン、デスフロ－ト
プリン系	ウォ－タ－プリン、スノ－プリン、サンダ－プリン、アイスプリン、フレイムプリン、ダ－クプリン
エレメント系	イエロ－エレメント、ホワイトエレメント、レッドエレメント、ゴ－ルドエレメント、ブル－エレメント、ダ－クエレメント、ブラックエレメント
甲罗系	ラルド、バニップ、ムルフシユ、マフ－ト、シュレッド、ハアルマ
龙系	ヴィ－ヴル、ラマシュトゥ、クサ－リク、ムシュフシュ、ニ－ズヘッグ
キノコ系	フンゴオンゴ、ソ－ン、アンテンサン
ボム系	ボム、グレネ－ド、ヒュロボルス
ツノ系	デュアルホ－ン、ヴァラ－ハ、グレンデル
铁巨人系	铁巨人、ウルフラマイタ－（右）、ウルフラマイタ－（左）

训练场オリジナル

怪物名称	出现条件
ア－スイ－タ－	地域制霸达成 2 处
ヒュ－ジスフィア	种族制霸达成 2 处
カタストロフィ	地域制霸达成 6 处
ブラキオレイドス	种族制霸达成 6 处
ネスラグ	地域制霸全部达成
アルテマバスタ－	所有怪物捕获 5 只以上
神龙	スプラッシャ－、アケオロス、レイジングスパイク各捕获 2 只
すべてを超えし者	所有怪物捕获 10 只，并且击破其他所有地域制霸、种族制霸和训练所オリジナル的原创 BOSS

重点 BOSS 攻略法

アイアンクラッド

为了将晶球盘填满，这位会掉落 HP **スフィア**的铁疙瘩仁兄想来是玩家面对次数最高的怪物了，说刷到吐也毫不为过。战斗前琉库**オ－バ－ドライブタイプ**设置为修行，尤娜设置为愤怒。**アイアンクラッド**的麻烦之处在于坚硬的护甲会抵消我方相当一部分的攻击，而**ア－マ－ブレイク**、**フルブレイク**这两种破甲技的成功率只有 5%。想要 100% 破甲只能借助彻甲手榴弹，琉库的 OD 技调合可以用任意两个红色的消费类**スフィア**调出，破甲后被敌方反击致死，这样琉库和尤娜都能蓄满 OD 槽，让尤娜召唤出**アニマ**施放 OD 技，可一次打掉对方接近 160 万 HP，再追加几次攻击即可获胜。

ア－スイ－タ－

它的**メガトンパンチ**附带即死效果，其站立时对我方反击一次，队员如果没有“完全即死防御”便会被秒。其站立时，对它的累积伤害量超过 10 万就能将其放倒在地，倒地过程中可无视护甲打击，但依然会遭到魔法**フレア**的反击，没有突破 HP 界限的话同样会被秒。这里介绍一个无伤击破它的办法。

首先将泰达的攻击力提到 200 以上，武器为三段强化的七曜，**オ－バ－ドライブタイプ**设定为“孤高”（没有孤高也可以设为对峙），让泰达战斗前保持 OD 满槽。战斗开始后让其他两名队员逃出战斗，泰达使用 OD 技“**チャ－ジ＆アサルト**”将 BOSS 放倒，在其倒地的过程中不要攻击，一直防御，积攒 OD 槽的同时等 BOSS 站起来。BOSS 站起后 OD 可以满槽，再使用“**チャ－ジ＆アサルト**”，如此反复即可。

神龙

这仗麻烦的地方在于尤娜无法上场，因此召唤兽战术行不通。战斗前让泰达装备七曜，防具必须有**オ－トヘイスト**。战斗开始后让瓦卡和琉库逃离战斗，这样神龙就不会施放“**イレイザ－**”，否则被石化了会很麻烦。泰达的七曜具有反击特性，做好回复工作一直防御，用反击便可击倒 BOSS。BOSS 总 HP 为 120 万，计算到其低于 40 万时让泰达用 OD“**エ－ズ·オブ·ザ·ブリッツ**”也可以秒杀。

すべてを超えし者

该怪物的汉译为“至尊霸者”，斩魔刀大法依旧实用，此处介绍的是非斩魔刀打法。

事前准备：血线 32000 以上，攻击力、物理防御、魔法防御都提升到满值的 255，**すばやさ** 170 以上，运 100 以上。队伍中建议有琉库，她的调合能瞬间让全部队员原地信春哥（HP、MP 全回复，并解除状态异常，包括战斗不能），并且还可以给全体加上**プロテス**、**シエル**、**リレイズ**。防具方面最好有 HP 限界突破、**リボン**、**オ－トヘイスト**、**オ－トプロテス**，**リボン**的改造素材收集起来比较麻烦，不能为每个队员都配备一个也无防，但至少保持一人拥有。

战斗时的主要攻击方式是**クイックトリック**，OD 技会遭到 BOSS **アルテマ**的反击，除了装备七曜的瓦卡使用**アタックリ－ル**外，其他队员建议将 OD 槽省给琉库调合用。BOSS 每隔 9 ~ 10 回合会使用“世界最后の日”，此招一出我方必定全灭，需要常时保持**リレイズ**状态，或在 9 ~ 10 回合的周期时用召唤兽抵挡。这个 BOSS 的仁慈之处在于不会连续使用两次全灭式攻击，避免复活以后再度全灭。

回复方面，单体受到攻击可使用**ドレイン**吸 HP，魔力 255 的情况下大约能回复 26000。琉库的以下三种调合可以记一下：**ポ－ション＋ポ－ション＝ウルトラポ－ション**（全员 HP 全回复）、回复の泉＋胜负师の魂＝**マイティGグレ－ト**（全员附加**プロテス**、**シエル**、**ヘイスト**、**リジェネ**、**リレイズ**）、**ハイポ－ション＋クリアスフィア＝ファイナルエリクサ－**（全员全状态回复，包括战斗不能）。



水球赛

水球是本作最重要的迷你游戏，耐玩程度高，而即使对球类游戏不感兴趣，为了瓦卡的几个实用 OD 技和七曜武器，也必须从这走一遭。尽管说得这么悲壮，这个迷你游戏其实是非常有趣并容易沉迷的，玩家首次体验它是在主线流程中港町ルカ的水球大会，但这只是固定的剧情战，待发展到ミヘン街道以后，就能从任一记录点的“ブリッツスタジアムへ”玩到该游戏。比赛为两个队对抗的形式，每队由一个守门员、两后卫、一个中场、两个前锋共 6 人组成。比赛分为上下半场，各 5 分钟，在限定时间内进球多的一方获胜。

菜单解说

从记录点进入水球赛后，可看到游戏的基本菜单，从上到下依次为：

リ－グ战：联盟赛。各大会均由 6 个队伍参加，每个队要跟其他 5 个队各进行 2 场比赛，共计 10 场。每场比赛胜利得 3 分，平局得 1 分，败北得 0 分。所有比赛结束时以各队总积分决定排位。

ト－ナメントカップ：锦标赛。各大会均由 6 个队伍进行淘汰赛，分组完全随机。当下半场结束时双方进球数相同，会有 5 分钟加赛，加赛时先进球的一方立即获胜。若加赛完依旧进球数相同，则继续延长。锦标赛结束后，如果想开启下一场锦标赛，需要反复观看 5 次该水球菜单，否则无法进行下一次比赛。

エキシビション：自由赛。进行单场比赛，可以从 5 个竞争队伍中任意选择其一交战，球员无法获得经验值。

チュ－トリアル：基础练习

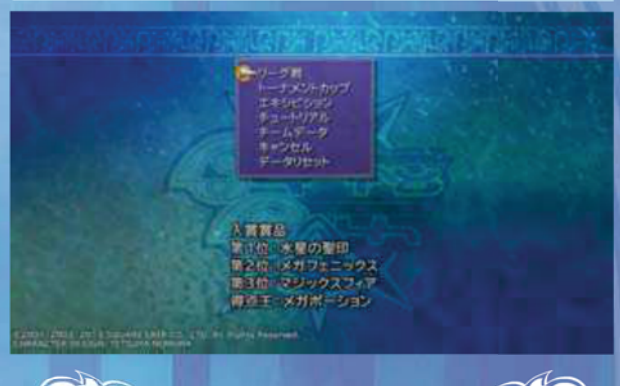
チ－ムデ－タ：查看己方队员资料

キャンセル：关闭菜单

デ－タリセット：重置水球游戏的所有资料。

CHECK POINT
关于资料重置

资料重置会让球员的数值回归起点，一般来说并没有什么好处，不过若发现对方队伍的等级远高于我方，建议还是重置一下，否则不仅难以获胜，更难从敌方习得特技。另外，瓦卡的 OD 技和水星の圣印都属于特殊奖品，赛前 50% 几率判定出现，如果判定失败没有出现，则可以用重置资料功能将其反复刷出来。这一类特殊奖品不会因为资料重置而消失。





赛前设定

在主菜单选择“リ－グ战”、“ト－ナメントカップ”或“エキシビション”都可以开始比赛，进入赛前设定画面。设定的项目有我方各位置上的人选、队员装备技能和每个队员的盯人对象。

各位置人选：按照玩家的选择顺序，队员们会依次填上左前锋（LF）、右前锋（RF）、中场（MF）、左后卫（LD）、右后卫（RD）和守门员（KP）的位置。

技能装备：队员可装备特殊技能，发动必杀技式的球技。随着等级提升，一名队员最多可装备 5 个技能。

盯人对象：为每个队员设置一个紧盯的对手，这样在比赛中选择“マ－クモ－ド”阵型，不仅能展开盯人战术，还可以从盯的对象身上取得新技能。

球员与队伍成长

在每个半场结束后，各队员都会根据自己在比赛中的表现获得成长。提升队伍实力的同时，玩家也可以更新队员的契约状况。进步的并非只有我方，对手的球队也同样会成长。球员在成长后各基础数值可得到提升，能装备更多技能。除了每名队员，我方队伍也有一个总的等级设定，每赢 5 场比赛可升一级。升级后不仅能习得新的阵型，在招募球员时可进一步查看到球员数值、装备技能、钥匙技能和技能获得情况。

球员契约更新

每个球员在所属的队伍中都有效力期限，该期限以比赛场次来表示。若比赛结束时该期限变为 0，则玩家必须选择继续与他签约或将其解雇。签约需要支付一定金钱，对于后期的玩家来说这点小钱应该不在话下。当然，对手的球队也会中止合约，密切关注球员动向，及早将实力强劲的球员收入队中。



特殊奖品获得条件

参加リ－グ战或ト－ナメントカップ都能获得奖品，奖品包括瓦卡的特殊奖品（OD 技和水星圣印）、消费 / 改造道具、球员的技能。玩家最为关心的相想必是特殊奖品的获得，以下解释其获得方法。

特殊奖品名	要求夺冠的模式	备注条件
アタックリ－ル	ト－ナメントカップ	无
ステ－タスリ－ル	リ－グ战	已获得アタックリ－ル且进行 250 次战斗
オ－ラカリ－ル	ト－ナメントカップ	已获得ステ－タスリ－ル且进行 450 次战斗
水星の圣印	リ－グ战	已获得オ－ラカリ－ル

※ 注意，即便满足了特殊奖品的备注条件，出现率也只有 50%，通过重置资料可对奖品种类予以刷新。

移动

第一次游戏时，移动的操作方式默认为自动“オ－ト”，当己方持球时可按△键调出变更移动模式的菜单，包括自动、手动 A（マニュアル A）、手动 B（マニュアル B）3 种。两种手动操作都可以让玩家自由操作持有角色，手动 A 的方向对应全体地图，按←即可向对方的球门移动；手动 B 则对应当前视角下各方向的操作，按↑向画面内侧移动，按↓则向画面外侧移动。

持球移动的角色遇到 3 种情况会造成移动的中断，分别是按△键、□键和遭遇对手。△键为调出移动模式变更菜单和阵型菜单，□键为调出角色的动作指令菜单，遭遇对手时则需要选择是否突破来维持移动。



动作指令

己方持球的球员在未与对方接触时，按□键可调出动作指令菜单，选择传球或射门。选手成长到一定程度时，也可以使用特定技能。

传球（パス）

将球传给我方其他球员，传球球员的 PS 值越高，球越容易突破对手的拦截，并能传给较远处的队友。传球过程中，PS 值会逐渐减少，若球传到时 PS 值在 1 以上，则判定为成功传球；但如果 PS 值降到 0，则传球失败。

射门（シュ－ト）

与传球类似，只不过随着球的飞行距离而减少的数值是 ST，且射门时必定会受到对方守门员的干扰。射门有普通射门和技能射门两种，普通射门消耗的 HP 与球员的 ST 值相等，而技能射门消耗的 HP 则根据技能的种类而发生变化。球员的 HP 不足射门的消耗量时，通常射门的 ST 会减半，并且不能再使用技能射门。射出的球到达球门时，以当前剩余的 ST 减去守门员 0.5 ~ 1.5 倍（随机）的 CA，最终得出的数值大于 1，则判定射门成功。



遭遇

当球员与敌方接触，或用□键打开指令菜单时附近有敌人，都会进入遭遇状态。遭遇状态下，无论传球还是射门都会受到妨碍。球在飞行的过程中，遭遇的敌方球员会伸手拦球，PS/ST 值会减去对方 0.5 ~ 1.5 倍（随机）的 CU 值。敌人 CU 值分之一的几率会碰不到球，比如 CU 值为 5 的敌人，遭遇时就有 1/5 的概率碰不到球，此时不会对 PS/ST 值造成影响。一旦 PS/ST 值因为妨碍而降到 0，那么球就会被敌方夺走。

遭遇发生后可选择强行突破，突破时需要承受住敌方的撞击。撞击的力度由对方球员的 AT 值决定，而我方球员的 PH 减去对方 0.5 ~ 1.5 倍的 AT 值，若结果在 1 以上，就可以成功突破。在与多名敌方球员遭遇的情况下，可有选择性地突破其中的一至若干人，估算确保 PH 与 AT 的算式结果为 1 以上。



技能

技能表示为**アビリティ**，是球员在比赛中能够使用的特殊技。技能消费的 HP 虽多，但也拥有强化球员状态乃至引发种种特殊效果的作用。技能从效果上分为射门系、传球系、接力射门系、撞击系、防御系和辅助系，其中辅助系以外的技能大多有普通、S 和 X 三个等级，具体以字母标记在技能名的末尾，效果依次提升，比如“某技能 X”就是“某技能 S”的强化版本。每个球员无法使用所有技能，必须在赛前为他们装备。初始 1 级的球员没有技能格，待升到 3 级以上时拥有第一个技能格。随着球员等级越高，可装备的技能也越多，最多装备 5 个。

从发动方式上，技能又可以分为指令发动、概率发动和常时发动 3 种。指令发动需要按□调出动作指令菜单选择发动，每项指令都消耗固定 HP。概率发动的技能只要装备在身上，且球员当前 HP 足够，就有一定机会自动发动。常时发动则是只要装备就可以持续整场比赛的完全被动技能。





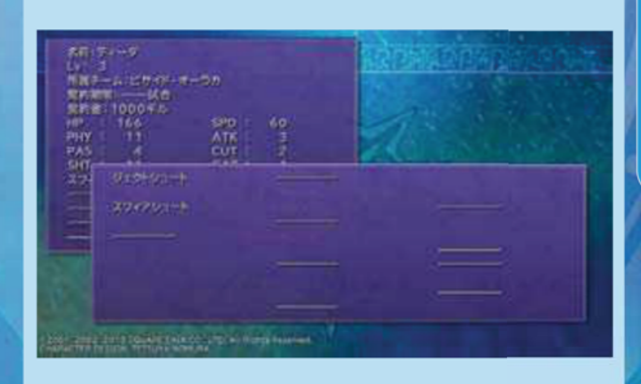

技能的获得

获得方式主要有 3 种：1. 在比赛中从敌方夺取；2. 参加**リ－グ**战或**ト－ナメントカップ**，取得一定名次获得奖励；3. 特定事件（**ジェクトシュ－ト**）。其中第一种是最为普遍的获得方式。获得的技能并非全员共享，而是各球员分别计算。总共 60 种技能是没有任何一个人能全部获得的，其中泰达能获得的技能最多，为 59 种。下面就来介绍一下如何从敌方夺取技能。

在赛前，玩家必须设定盯人目标，即**マ－ク**。**マ－ク**的对象必须有技能，那么在比赛中如果该敌人发动技能，画面上则出现 Capture 字样，接着输入提示指令，即可夺取该技能。夺取技能有成功率设定，当自己等级小于敌方，只有 20% 的成功率，等级相同为 50%，等级大于敌方为 100%。

获得钥匙技能以解禁技能封印

在给球员装备技能时，可看到技能选单下方有 3 个“**キ－アビリティ**”，称之为钥匙技能。球员每获得一个自己的钥匙技能，就能解禁技能封印，让球员的技能仓库里能容纳更多技能。以瓦卡为例，初期在获得钥匙技能前最多只能习得 15 个技能，但获得**ヴィザ－ショット**、**ドレインタックル**、**タックルかいひ**这 3 个技能后，可获得的技能上限就增加到了 58 种。






状态异常

特定的技能具有诱发敌方状态异常的效果，分为毒、睡眠和力量下降 3 种。任何一种状态异常都会随着时间的流逝而自动解除，但一旦在我方球员身上发生，造成的不利影响会非常明显。以下为 3 种状态异常的资料。

最终幻想X HD版

状态名	效果	解除方式	预防技能
毒	HP 变为绿色，在非持球状态下也不会回复 HP，带球时的 HP 下降速度变化，无法使用某些技能	经过 33 秒	アンチベノム、アンチベノム X
睡眠	睡着并无法行动，小地图上也不会显示其图标	经过 53 秒或被球撞到或任一一方进球	アンチナップ、アンチナップ X
力量下降	角色的 CU、CA、PH、AT、PS、ST 的其中一项数值减半	经过 33 秒	アンチウィザ－、アンチウィザ－X



球员的招募

前往各地可与球员签订契约，让他为我们效力。招募前要先支付会费，会费与效力的比赛场次呈正比。契约指定的场次结束后，需要选择是否与之续约。除了在野的自由球员外，其他队的球员也是可以招募的，不过要等其契约场次结束且未续约。以下就推荐各位置上的一些球员。

前锋：ティ－ダ、ダット、ラ－ベイト、シャ－ミ、ビル－チャ、リ－ナ、ワツカ
中场：ベリック、アニキ、スパンダ、タツ、ネ－ダ－、ロップ
后卫：クワルカン、ユ－ダ、キョウ、ザリッツ、ネ－ダ－、メップ、ロップ
守门员：ニザル－ト、ルムニク、キョウ、ジュマル、ユマ＝グアド



晶球盘与角色养成

挑战强力 BOSS 免不了修改晶球盘，况且本作也有全角色晶球盘完美改造的奖杯。晶球盘一个麻烦的地方在于天生有许多空位，玩家需要将其他的能力スフィア填进去再发动，才能真正意义上完美。流程前让玩家选择的通常晶球盘有 775 个空格，上级者向晶球盘只有 720 个空格，不管玩家选择哪一个，都不可能让角色的所有基本数值都达到满值，只能从实用角度上把必要的数值升满即可，因此最终结论是哪一个晶球盘都可以。

在怪物训练场解禁アルテマバスタ－后，可用 1 万的单价购买クリアスフィア，用来消除晶球盘上的晶球。育成最强角色的基本方针即是用它来消除一些劣质数值晶球，继而填上附加基本数值的晶球。附加基本数值的晶球在主线流程中可获得若干，但对于庞大的晶球盘来说是杯水车薪，想要系统地刷取，就得打倒怪物训练场的特定怪物。具体如下：

数值晶球名	训练场中对应掉落的怪物
HP スフィア（HP+300）	アイアングラッド
攻击力スフィア（攻击力 +4）	ジャガ－ノ－ト
物理防御スフィア（物理防御 +4）	タンケット
MP スフィア（MP+40）	ウィ－ザルシャ
魔力スフィア（魔力 +4）	ジャンボプリン
魔法防御スフィア（魔法防御 +4）	1 つ目
すばやさスフィア（すばやさ +4）	フエンリル
命中スフィア（命中 +4）	ホ－ネット
回避スフィア（回避 +4）	プテリクス
运スフィア（运 +4）	ヒュ－ジスフィア

以上怪物掉落的晶球都是最好的，附加数值比晶球盘中既有的高。比如晶球盘中的 HP 只加 200，运也只加 1，攻击力 +2、+3 参差不齐，我们需要将这些劣质晶球消除掉，替换入上表中的。其中 HP スフィア、攻击力スフィア、物理防御スフィア的发动需要消耗パワ－スフィア；魔力スフィア、魔法防御スフィア、MP スフィア的发动需要消耗マジックスフィア；すばやさスフィア、命中スフィア、回避スフィア的发动需要消耗スピ－ドスフィア。以上 4 种消耗类

スフィア在普通的杂兵战中即可大量获得，比较特殊的是发动运スフィア需要消耗的ラッキ－スフィア只能通过击破怪物训练场的ア－スイ－タ－获得，是个不小的工程。

替换完所有晶球需要刷取的数值晶球如下所示：

数值项	目标	刷取个数	备注
HP	99999	333	HP 数值越高越好，在战斗中使用“体力の秘药”可令最大 HP 翻倍
MP	999	25	后期的主要攻击手段クイックトリック需要消耗一定 MP，除了尤娜的七曜有“技能消耗 MP=1”外，其他人还是需要的。但没必要为装备附加 MP 限界突破，因为还有其他更为宝贵的被动技能。
攻击力	255	63	攻击力加满后，即便是按 HP 比例决定威力的七曜武器，也可以在角色复活后的 9999HP 状态下通过会心一击打出 99999 的最高伤害。
物理防御	255	63	越高越好，必须满。
魔力	255	63	提升魔法威力，对部分只能使用アルテマ攻击的怪物有较好的效果。魔力 255 下ケアルガ的回复量约为 13400，建议使用ドレイン。
魔法防御	255	63	越高越好，必须满。
すばやさ	170	42	敏捷度到达 170 以上后，角色的基本待机时间就不会变化了，因此没必要提升到 255。虽然提升到 255 后能对战斗初始的先制概率有所补正，但意义不大，170 足矣。
运	230	54	对抗すべてを超えし者有100运，对抗デア·リヒタ－有110的运，可保证攻击必中且必出会心。不过为 7 名角色收集ラッキ－スフィア相当耗时，不想耗时间的话也可以大幅削减运スフィア的个数。
命中	5	0	实际上“运”对命中率的影响反而比“命中”数值本身大，想靠刷暗黑用心棒来收集リボン的玩家最好将运提升到 120 以上。
回避	5	0	回避与运的数值总和为回避率，即如果玩家已经将运培养到很高，不升回避也没事，何况运还影响命中。当然如果嫌麻烦，提升回避比较省力。命中率最高的暗黑伊克西恩的普通攻击，如果运＋回避的总和高于 290 则可以 100% 回避。但是怪物训练场和暗黑召唤兽都有大量必中攻击，所以提升回避率本身的意义并不大。

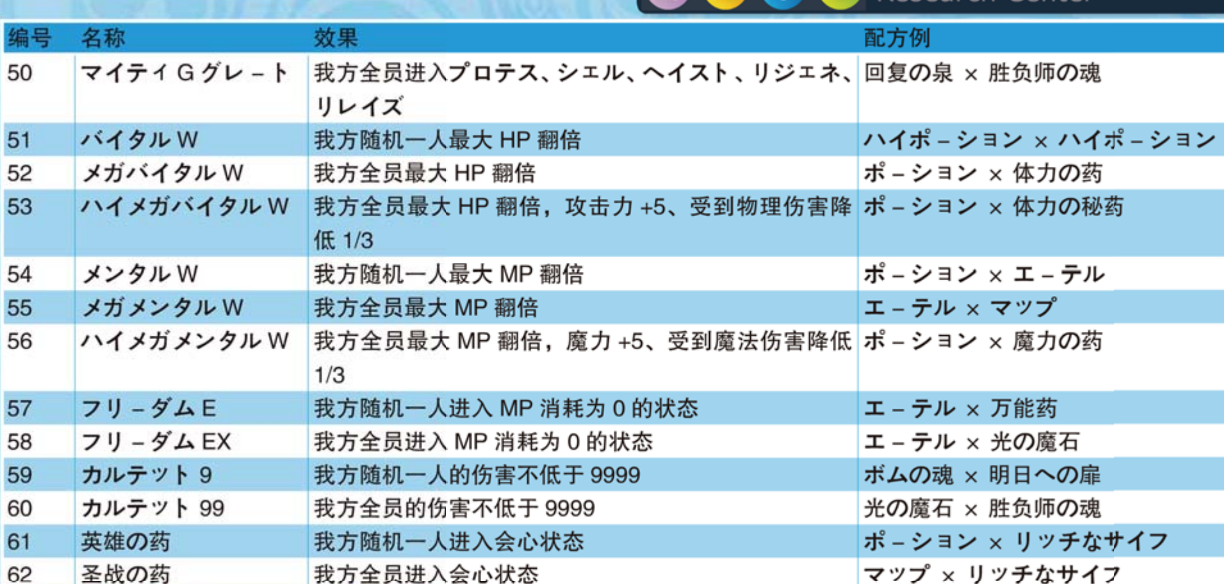


调合列表

琉库的 OD 技调合能带来多种辅助效果，在后期的战斗中能起到绝佳的辅助作用。调合的基本方式是用两种道具组合再当场立即使用，不能调合出实体道具。每种调合结果对应多种配方，这里仅选择配方中最经济实惠、素材最容易得的推荐给大家。

编号	名称	效果	配方例
1	手榴弹	对敌全体造成 328 ～ 370 伤害	ボムのかけら × 南极の风
2	彻甲手榴弹	对敌全体造成 750 ～ 846 伤害并绝对附带破甲效果	パワ－スフィア × パワ－スフィア
3	パイナツプル	对敌全体造成 1265 ～ 1429 伤害	パワ－スフィア × マツプ
4	ポテトマツシヤ－	对敌全体造成 2531 ～ 2858 伤害	マツプ × マツプ
5	クラスタ－ボム	对敌全体造成 4687 ～ 5292 伤害	マツプ × 光の魔石
6	ト－ルボ－イ	对敌全体造成 8437 ～ 9527 伤害	黑の魔石 × 光の魔石
7	ブラスタ－マイン	对敌全体造成 1031 ～ 1164 伤害、并引发状态异常（睡眠 4、沉默 4、暗暗 4: 150%）	パワ－スフィア × 手榴弹
8	ハザ－ドシエル	对敌全体造成 2109 ～ 2381 伤害、并引发状态异常（睡眠 4、沉默 4、暗暗 4、毒 : 255%）	マツプ × 手榴弹
9	カラミティボム	对敌全体造成 3375 ～ 3810 伤害、并引发状态异常（睡眠 5、沉默 5、暗暗 5、毒 : 255%、フルブレイク : 150%）	スモ－クボム ×Lv.1 キ－スフィア
10	カオスグレネ－ド	对敌全体造成 6843 ～ 7727 伤害、并引发状态异常（睡眠 8、沉默 8、暗暗 8、毒、スロウ : 255%、フルブレイク : 150%）	スモ－クボム ×Lv.4 キ－スフィア
11	ヒ－トバスタ－	对敌方随机造成 5 次炎属性伤害（375 ～ 423）	マツプ × ボムのかけら
12	ファイアスト－ム	对敌方随机造成 6 次炎属性伤害（656 ～ 741）	ボムのかけら × ボムのかけら
13	バ－ニングソウル	对敌方随机造成 9 次炎属性伤害（843 ～ 952）	炎の魔石 ×Lv.1 キ－スフィア

编号	名称	效果	配方例
14	ヘルファイア	对敌方随机造成 3 次炎属性伤害（375 ~ 423）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：150%）	ボムのかけら × スモ－クボム
15	アバドンフレイム	对敌方随机造成 3 次炎属性伤害（843 ~ 952）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：255%、フルブレイク：150%）	炎の魔石 × スモ－クボム
16	サンダ－ボルト	对敌方随机造成 5 次雷属性伤害（375 ~ 423）	マップ × 电气玉
17	ロ－リングサンダ－	对敌方随机造成 6 次雷属性伤害（656 ~ 741）	电气玉 × 电气玉
18	ライトニングボルト	对敌方随机造成 9 次雷属性伤害（843 ~ 952）	雷の魔石 ×Lv.1 キ－スフィア
19	エレキショック	对敌方随机造成 3 次雷属性伤害（375 ~ 423）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：150%）	电气玉 × スモ－クボム
20	ブラストサンダ－	对敌方随机造成 3 次雷属性伤害（843 ~ 952）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：255%、フルブレイク：150%）	雷の魔石 × スモ－クボム
21	ウォ－タ－フォ－ル	对敌方随机造成 5 次水属性伤害（375 ~ 423）	マップ × 鱼のウロコ
22	フラッシュフラッド	对敌方随机造成 6 次水属性伤害（656 ~ 741）	鱼のウロコ × 鱼のウロコ
23	タイダルウエ－ブ	对敌方随机造成 9 次水属性伤害（843 ~ 952）	水の魔石 ×Lv.1 キ－スフィア
24	アクアトキシン	对敌方随机造成 3 次水属性伤害（375 ~ 423）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：150%）	鱼のウロコ × スモ－クボム
25	ダ－クネスレイン	对敌方随机造成 3 次水属性伤害（843 ~ 952）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：255%、フルブレイク：150%）	水の魔石 × スモ－クボム
26	コ－ルドスノ－	对敌方随机造成 5 次冰属性伤害（375 ~ 423）	マップ × 南极の风
27	アイスブリザ－ド	对敌方随机造成 6 次冰属性伤害（656 ~ 741）	南极の风 × 南极の风
28	ウインタ－スト－ム	对敌方随机造成 9 次冰属性伤害（843 ~ 952）	冰の魔石 ×Lv.1 キ－スフィア
29	ハザ－ドアイス	对敌方随机造成 3 次冰属性伤害（375 ~ 423）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：150%）	南极の风 × スモ－クボム
30	コキュ－トス	对敌方随机造成 3 次冰属性伤害（843 ~ 952）并引发状态异常（睡眠 3、沉默 3、暗暗 3、毒：255%、フルブレイク：150%）	冰の魔石 × スモ－クボム
31	ネガバ－スト	对敌全体造成现有 HP×0.75 的伤害，HP 超过 9999 时以 9999 计算	マップ × 黑の魔石
32	ブラックホ－ル	对敌全体造成现有 HP×0.9375 的伤害，HP 超过 9999 时以 9999 计算	黑の魔石 × 胜负师の魂
33	ス－パ－ノヴァ	对敌全体造成伤害限界突破的 19998 伤害	光の魔石 × 至高の魔石、逆转のカギ × 逆转のカギ
34	ウルトラポ－ション	回满我方全员 HP	ポ－ション × ポ－ション
35	オ－ルキュア－	解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	ポ－ション × 毒消し
36	ウルトラキュア－	回复我方全员最大 HP 的 50% 并解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	力の记忆 × スモ－クボム
37	メガフェニックス	我方战斗不能的队员全部满血复活	ポ－ション × フェニックスの尾
38	ラストフェニックス	我方全员 HP 全回复，战斗不能的满血复活	フェニックスの尾 × 光の魔石
39	エリクサ－	我方随机一人回复 9999HP 和 999MP	毒消し × パワ－スフィア
40	ラストエリクサ－	我方全员回复 9999HP 和 999MP	毒消し × マップ
41	ス－パ－エリクサ－	我方全员全回复并解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	ポ－ション ×Lv.1 キ－スフィア
42	ファイナルエリクサ－	我方全员全回复、战斗不能者全复活，并解除我方全员除ブレイク以外的一切不利状态	ハイポ－ション ×Lv.12 キ－スフィア /Lv.2 キ－スフィア / クリアスフィア
43	バオ－ル	我方随机一人进入バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド状态	ポ－ション × ボムのかけら
44	メガバオ－ル	我方全员进入バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド状态	マップ × 月のカ－テン
45	ハイメガバオ－ル	我方全员进入バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド状态，攻击力 +5、魔力 +5，受到伤害降低 1/3	月のカ－テン × 体力の泉
46	ウルトラバオ－ル	我方全员进入バファイ、バサンダ、バウォタ、バコルド状态，攻击力 +5、魔力 +5、命中 +5、回避 +5，受到伤害降低 1/3	月のカ－テン × 回复の泉
47	マイティウォ－ル	我方全员进入プロテス、シエル状态	パワ－スフィア × 力の记忆
48	マイティ G	我方全员进入プロテス、シエル、ヘイスト状态	力の记忆 × 力の记忆
49	マイティ G ス－パ－	我方全员进入プロテス、シエル、ヘイスト、リジェネ	回复の泉 × 手榴弹



编号	名称	效果	配方例
50	マイティGグレ－ト	我方全员进入プロテス、シエル、ヘイスト、リジエネ、リレイズ	回复の泉 × 胜负师の魂
51	バイタルW	我方随机一人最大HP翻倍	ハイポ－ション × ハイポ－ション
52	メガバイタルW	我方全员最大HP翻倍	ポ－ション × 体力の药
53	ハイメガバイタルW	我方全员最大HP翻倍，攻击力+5、受到物理伤害降低1/3	ポ－ション × 体力の秘药
54	メンタルW	我方随机一人最大MP翻倍	ポ－ション × エ－テル
55	メガメンタルW	我方全员最大MP翻倍	エ－テル × マップ
56	ハイメガメンタルW	我方全员最大MP翻倍，魔力+5、受到魔法伤害降低1/3	ポ－ション × 魔力の药
57	フリ－ダムE	我方随机一人进入MP消耗为0的状态	エ－テル × 万能药
58	フリ－ダムEX	我方全员进入MP消耗为0的状态	エ－テル × 光の魔石
59	カルテット9	我方随机一人的伤害不低于9999	ボムの魂 × 明日への扉
60	カルテット99	我方全员的伤害不低于9999	光の魔石 × 胜负师の魂
61	英雄の药	我方随机一人进入会心状态	ポ－ション × リッチなサイフ
62	圣战の药	我方全员进入会心状态	マップ × リッチなサイフ
63	ホットスパ－	我方全员OD槽积攒速度为1.5倍	光の魔石 × 魔力の药
64	エキセントリック	我方全员OD槽积攒速度为2倍	魔力の药 × 胜负师の魂



通过对武器和防具上消耗特定道具予以改造，可令装备获得实用的被动技能。





最强武器为七曜，但魔法攻击必须“魔法ブ－スタ－”，因此在魔法方面改造武器也可能超越七曜。考虑到效率性，不是对魔法特别有爱（比如你可以常时忍受アルテマ冗长的咏唱时间）的话持七曜使用物理攻击即可。以下推荐一些实用的武器技能，尚未拿到七曜的玩家可参考改造。

ダメ－ジ限界突破：这个不用说了，将角色的伤害提升整整一位数，但素材ダ－クマタ－的收集难度也不低，基本上在可以收集ダ－クマタ－时玩家已经拥有七曜了。怪物训练场的すべてを超えし者在打倒后会随机掉落附带该技能的3格或4格武器，对部分





难度较高的七曜有怨念的话也可以尝试刷这家伙。改造素材为60个ダ－クマタ－，令アルテマバスタ－出现后可获得99个，怪物训练场的大BOSS有1/8几率掉落，暗黑召唤兽也有机会掉落，暗黑用心棒由于可以反复刷取，是获得ダ－クマタ－的主要途径。

トリプルドライブ：OD槽积蓄速度变为3倍，对于泰达、瓦卡这类OD技超强的角色来说是必不可少的技能。此外，“トリプルドライブ+AP3倍+ドライブをAPに”的武器可让角色最快速地积攒AP走晶球盘。素材为30个胜利の方程式，全地域制霸后可获得99个，此外在ビ－ネカル沙漠中遭遇サンドウォ－ム，わいろ90万可获得15个。

贯通：无视敌方的かたい效果，在攻击力255、运255的情况下对怪物训练场的敌人都能打出满值伤害。改造素材为1个Lv2キ－スフィア，オメガ遗迹中的护法战机、マスタ－クア－ル之类的怪物都会掉落，不是稀缺资源。

さきがけ：最大的作用是对付モルボル系的怪物，不然被附加了异常状态会憋屈而死。素材为1个リタ－ンスフィア，从训练所的キマイラガイスト刷取。

魔法ブ－スタ－：尤娜和露露在中前期可以有的技能，后期数值上去以后全部刀砍斧剁，意义不大。素材为30个エ－テルダ－ボ，训练所奖励60个，在シン的体内对アンサンテン使用わいろ148000可获得30个。

MP消费1：长期练级时使用アルテマ或白魔法可借助该技能延长续航。素材为20个スリ－スタ－ズ，训练所会奖励60个，レミアム寺院的陆行鸟比赛取得5个宝箱并获胜会奖励60个，其余的可以从训练所的ヨルムンガンド、神龙处偷取，或打倒训练所的カトブレパス也可获得。



相比有着业界ISO9002认证的标杆武器七曜，防具的改造在技巧性上要更高一些。首先需要收集各角色的4空格防具，可以在マカ－ニャの森临近雷平原的入口处向ワンツ购买，每个10万。最强防具至少需要HP限界突破、リボン和オ－トヘイスト这3个万金油技能，第四个技能可以全员简单粗暴地设为オ－トフェニックス，这样其实基本可以击倒所有难点敌人了。第四个技能的候选还有オ－トリジェネ，在全员基本数值提升到高阶时几乎不会死亡，因此可以不考虑オ－トフェニックス。

HP限界突破：让角色的HP上限从9999变为99999，训练所的怪物基本上攻击力都会过万，暗黑召唤兽尤甚，此技能必不可少。素材为30个未知への翼，レミアム寺院的陆行鸟比赛取得3个宝箱并胜利可获得30个，之后对モルボル使用わいろ54万可获得4个，打倒训练场的神龙可获得两个。打倒すべてを超えし者可随机掉落附带此技能的3格或4格装备。

オ－トヘイスト：角色常时附带ヘイスト的加速行动效果，避免死后被无限连击的死循环。素材为80个チョコボの羽，训练场会奖励99个，此后可在オメガ遗迹对メチ－エ使用わいろ36万可获得60个。

リボン：让角色几乎不受任何异常状态（注意是几乎，并非100%），改造素材为99个ダ－クマタ－，比ダメ－ジ限界突破还鬼畜，收集方法可参见武器改造部分的ダメ－ジ限界突破项。刷暗黑用心棒会随机掉落リボン防具，不过概率同样低得发指，只有1%不到。

オ－トリジェネ：每轮到角色行动时可回复一定HP，后期角色的すばやさ高了以后，每轮到BOSS行动一次，角色就回复了超多HP，基本省了吃药和白魔法。素材为80个回复の泉，打倒训练场的斗鬼可获得。



研究中心 Research Center

FINAL FANTASY X-2 HD Remaster

本次的研究内容以部分职业的特殊能力和内容丰富的魔物创造着手，帮助玩家完成魔铳弹以及全魔物的收集，想要完美魔物事典以及竞技场制霸需要耗费更多的时间，多周目游戏自然是少不了的。

文 阿鲁 美编 Juxi

PSV	最终幻想X -2 HD版	
	ファイナルファンタジ -X-2 HD リマスタ -	
	Square Enix	日版
	2013年12月26日	1人
	3990日元	对应交叉存档/PSV TV
	相关攻略：Vol.217	

RPG 角色扮演

魔铳弹

这是魔铳士的专有技能，习得方法就是转职为魔铳士后被敌人的特定招式打中即可。虽然听起来很简单，但实际上很难。因为ホワイトウィンド、マイティガ-ド等青魔法都是对己方使用的特技，要想学会就得先将敌人打至混乱，这样才有机会让敌人对我方使用此技。而最强的青魔法真夜中の叫び攻击力超强，习得前一定要有超高的能力外加饰品才有可能挨住这一下。



界面解说

吸收

消费MP： 3
效果： 吸收敌单体的HP和MP
习得对象： ハイズォ
出现场所： Story Lv.2寻找音乐家任务中的光道上

ホワイトウィンド

消费MP： 16
效果： 我方全员HP回复
习得对象： クア-ル
出现场所： ナギ平原北部

ブラスター

消费MP： 30
效果： 敌单体HP为1
习得对象： クア-ル
出现场所： ナギ平原北部

ファイアブレス

消费MP： 28
效果： 敌全体炎属性攻击
习得对象： バリ-ヴァルハ
出现场所： Story Lv.4幻光河南岸

タネ大炮

消费MP： 28
效果： 敌单体攻击
习得对象： セファロタス
出现场所： Story Lv3ナギ平原

石のいぶき

消费MP： 32
效果： 敌全体石化效果
习得对象： ドルメン
出现场所： Story Lv5ビサイド岛

震天

消费MP： 22
效果： 敌全体攻击附带物防魔防下降效果
习得对象： グクマッツ
出现场所： Story Lv.3ザナルカンド遗迹

物甲弹

消费MP： 32
效果： 敌单体攻击
习得对象： バラライ（濒死时）
出现场所： Story Lv.2ベベル剧情战斗

マイティガード

消费MP：32
效果：我方全员シエル・プロテス效果
习得对象：ガリク（混乱时）
出现场所：Story Lv.3ガガゼト山剧情战斗

シュトルムカノーネ

消费MP：38
效果：敌全体攻击
习得对象：アイアンサンド（Over Soul不可）
出现场所：Story Lv.3ザナルカンド遗迹

くさい息

消费MP：64
效果：敌全体各种异常状态攻击
习得对象：モルボル
出现场所：Story Lv.5ビサイド岛

インサニティサン

消费MP：70
效果：敌全体攻击
习得对象：アルテマウエポン
出现场所：ベベル隐藏迷宫47～49层

はりせんぼん

消费MP：24
效果：敌单体1000点伤害
习得对象：サボテンダ–
出现场所：ビ–カネル沙漠仙人掌洞窟

ジェノサイド

消费MP：48
效果：敌全体攻击
习得对象：エクスペリメント（高等级时）
出现场所：Story Lv.5ジョゼ寺院

真夜中の叫び

消费MP：80
效果：敌全体攻击
习得对象：メガトンベリ（Over Soul时）
出现场所：ベベル隐藏迷宫40层以后

モーターガン

消费MP：99
效果：敌全体攻击
习得对象：ギップル（濒死时）
出现场所：进入キノコ岩街道封印之门后的剧情战斗

合成弹



アイテムシュ–タ–的专有技能，将特定的两种道具进行合成后可以变成另外的道具，其中不乏“圣战の药”这类逆天道具，下面就列出所有道具的合成效果。

合成弹示例表

合成所需道具	成品	效果
ポ–ション+ポ–ション	ハイポ–ション	我方一人HP1000回复
ハイポ–ション+ポ–ション	メガポ–ション	我方全体HP2000回复
メガポ–ション+ポ–ション	ウルトラポ–ション	我方全体HP全回复
ラストエリクサ–+ポ–ション	ファイナルエリクサ–	我方全体HP和MP全回复
フェニックスの尾+ポ–ション	メガフェニックス	我方全体战斗不能恢复
フェニックスの尾+ハイポ–ション	ラストフェニックス	我方全体战斗不能恢复和HP全回复
フェニックスの尾+ラストエリクサ–	ファイナルフェニックス	我方全体战斗不能恢复和HP全回复
毒消し+ポ–ション	万能药	我方一人全部异常状态恢复
万能药+ポ–ション	オ–ルキュア–	我方全体全部异常状态恢复
魔除药+ポ–ション	ウルトラキュア–	我方全体HP和全体全部异常状态恢复
やすもの手榴弹+ポ–ション	パイナップル	敌方全体无属性伤害
手榴弹+ポ–ション	ポテトマッシャ–	敌方全体无属性伤害
L爆弹+ポ–ション	クラスタ–ボム	敌方全体无属性伤害
至高の魔石+ポ–ション	ス–パ–ノヴァ	敌方全体无属性伤害
睡眠手榴弹+ポ–ション	ブラスタ–マイン	敌方全体无属性伤害
金の砂时计+ポ–ション	ハザ–ドシエル	敌方全体无属性伤害
ボムのかけら+ポ–ション	ヒ–トバスタ–	敌方全体火属性伤害×3
ボムの魂+ポ–ション	ファイアスト–ム	敌方全体火属性伤害×3
炎の魔石+ポ–ション	バ–ニングソウル	敌方全体火属性伤害×4
ボムのかけら+睡眠手榴弹	ヘルファイア	敌方全体火属性伤害×3和黑暗效果
炎の魔石+睡眠手榴弹	アバドンフレイム	敌方全体火属性伤害×3和黑暗效果
南极の风+ポ–ション	コ–ルドスノ–	敌方全体冰属性伤害×3
北极の风+ポ–ション	アイスブリザ–ド	敌方全体冰属性伤害×3
冷气の魔石+ポ–ション	ウインタ–スト–ム	敌方全体冰属性伤害×4
南极の风+睡眠手榴弹	ハザ–ドアイス	敌方全体冰属性伤害×3和睡眠效果
冷气の魔石+睡眠手榴弹	コキュ–トス	敌方全体冰属性伤害×3和睡眠效果
电气玉+ポ–ション	サンダ–ボルト	敌方全体雷属性伤害×3

合成所需道具	成品	效果
落雷玉+ポ-ション	ロ-リングサンダ-	敌方全体雷属性伤害×3
雷の魔石+ポ-ション	ライトニングボルト	敌方全体雷属性伤害×4
电气玉+睡眠手榴弹	エレキショック	敌方全体雷属性伤害×3和石化效果
雷の魔石+睡眠手榴弹	ブラストサンダ-	敌方全体雷属性伤害×3和石化效果
鱼のウロコ+ポ-ション	ウォ-タ-フォ-ル	敌方全体水属性伤害×3
龙のウロコ+ポ-ション	フラッシュフラッド	敌方全体水属性伤害×3
水の魔石+ポ-ション	タイダルウエ-ブ	敌方全体水属性伤害×4
鱼のウロコ+睡眠手榴弹	アクアトキシン	敌方全体水属性伤害×3和沉默效果
水の魔石+睡眠手榴弹	ダ-クネスレイン	敌方全体水属性伤害×3和沉默效果
黑の魔石+ポ-ション	ネガバ-スト	敌方全体HP1/2伤害
ツインスタ-ズ+ポ-ション	ブラックホ-ル	敌方全体HP1/4伤害
黑の魔石+睡眠手榴弹	ト-ルボ-イ	敌方全体HP1/2伤害+防御力・魔法防御下降效果
ツインスタ-ズ+睡眠手榴弹	グランドスラム	敌方全体HP1/4伤害+防御力・魔法防御下降效果
圣水+ポ-ション	ア-クエンジェル	敌方全体圣属性伤害×8
圣水+炎の魔石	ホワイトホ-ル	敌方全体圣属性伤害×8
チョコボの尾+ポ-ション	チョコボの羽	我方全体ヘイスト效果
月のカ-テン+ポ-ション	ウォ-ル	我方全体シェル・プロテス效果
星のカ-テン+ポ-ション	ハイウォ-ル	我方全体シェル・プロテス・リフレク效果
チョコボの羽+ポ-ション	ファイナルウォ-ル	我方全体シェル・プロテス・リフレク・ヘイスト效果
体力の药+ポ-ション	メガバイタルW	我方全体最大HP2倍
魔力の药+ポ-ション	メガメンタルW	我方全体最大MP2倍
体力の秘药+ポ-ション	メガミックスW	我方全体最大HP和最大MP2倍
魔力の泉+ポ-ション	命の泉	敌方一体HP・MP吸收伤害
体力の药+魔力の药	命の海	敌方一体HP・MP吸收伤害
英雄の药+ポ-ション	英雄の药	我方一人无敌状态
ダ-クマタ-+ポ-ション	圣战の药	我方全体无敌状态



公司宣传&找新娘

这是从第一章开始就能做的任务，其中公司宣传关系到第五章ナギ平原的Episode Complete，因此务必要把点数凑到400以上，下面给出各个地方可以互动的NPC的最佳选项，记得在每一章都去找他们对话哦（按□键）。

NPC特征	公司宣传	找新娘
ビサイド村		
村入口边上蓝色衣服的女人	2	3
带着狗的女子	4	4
ビサイド村・民家		
右下屋里的男子	1	–
ビサイド村・宿舍		
キッパ	1	–
ビサイド村・ショップ		
店员	5	3
ビサイド寺院・大广间		
少年	3	–
ポルト＝キ-リカ・船着场		
水路左侧的男性（和女性站在一起），Story Lv.3向水路右侧移动	5	–
上述男性旁边的女性，Story Lv.3登场	5	1
看远处基地的男性	4	–
ポルト＝キ-リカ・居住区		
入口处穿绿色衣服的男性	4	–
水路左侧穿蓝色衣服的男性	5	–
水路左侧楼梯上的男性	5	–
桥右边的女性（和男性站在一起）	2	3
ルカ・街はずれ		
左边长凳上坐着，Story Lv.3站着的女性	3	2
右边长凳上坐着，Story Lv.3站着的女性	5	3
ルカ・中央广场		
屋台边带绿头巾的少年，Story Lv.3在ルカ・连络桥，Story Lv.5在ルカ＝スタジアム・エントランス	4	–
左边长凳坐着的男性，Story Lv.3在ルカ・连络桥	5	–
ルカ＝スタジアム・エントランス		
长凳上坐着的女性，Story Lv.5在ルカ・2番ポ-ト	2	2
穿黄色衣服、不断走动的アルベド族男性，Story Lv.5在ルカ・2番ポ-ト	3	–
ルカ・3番ポ-ト		
警备员，Story Lv.3在ルカ・连络桥	1	–
穿黄色衣服、不断走动的女性，Story Lv.3在ルカ・连络桥	4	2
ミヘン街道・南端		
街道左侧二人组左边的女性	1	1
街道左侧二人组右边的女性	2	5
街道右侧的男性	3	–
ミヘン街道・中央部		
监视机械的アルベド族女性	4	2
悬浮车旁的アルベド族男性	2	–
ミヘン街道・旅行公司前		
左侧望海的男性	1	–
旅行公司		
坐着的女性	2	4
坐着的男性	3	–
ミヘン街道・新道北部		
桥上的女性	4	1
ミヘン街道・北端		
悬浮车旁的小孩	5	–
ミヘン街道・旧道北部		
入口处的男性	2	–
ミヘン街道・旧道南部		
记录点区域的女性	4	1
道路尽头二人组上方的人	1	–

NPC特征	公司宣传	找新娘
道路尽头二人组下方的人	3	–
ジョゼ寺院		
左侧穿绿色衣服的男性	2	–
记录点旁的女性	3	4
事务所前的アルベド族女性	1	5
ジョゼ寺院・参道		
巡视中的アルベド族女性	3	5
绿色衣服的男性	5	–
黄色衣服的男性	4	–
橙色衣服的男性	1	–
左侧的女性	3	5
幻光河・南岸の道		
ジョゼ寺院入口附近的アルベド族女性	3	1
幻光河・南岸シパ–フ乘り场		
记录点旁戴防风眼镜的小孩	5	2
切换场景后左侧的小孩	5	–
幻光河・北岸シパ–フ乘り场		
右下的女性	5	4
幻光河・北岸の道		
グアドサラム入口附近的老婆婆	1	5
グアドサラム		
记录点旁的少年	1	–
ト–ブリ事务所前的ハイペロ族	3	–
グアドサラム・情报屋		
情报屋	2	–
グアドサラム・ショップ		
店员	2	–
顾客	4	–
マカラ–ニャの森・南部		
グアド族	1	–
マカラ–ニャの森・野营地		
グアド族	4	–

魔物创造

捕捉和培养魔物是国际版新增的要素，有着很强的可玩性，魔物数量多不说，大部分魔物在将其魔物人生提升到满级并解放后，还可以观看到关于它的一段剧情，甚至还能获得道具以及开启魔物コロシアム里的参赛队伍，因此这部分内容实际打起来是非常耗时的。魔物除了升级可以提升魔物人生外，流程每完成一个章节，所有魔物的人生等级提升3级，另外完成魔物コロシアム的赛事也能提升魔物的人生等级，不过这对魔物的等级有限制要求，具体如下：

レギュラ–カップ：Lv19以下

レギュラ–カップハ–ド：Lv29以下/四次优胜后Lv49以下

ラ–ジカップ：Lv39以下

ラ–ジカップハ–ド：Lv44以下/四次优胜后Lv59以下

チョコボ杯：Lv59以下

サボテンダ–杯：Lv69以下

青年同盟武斗会：Lv69以下

召唤兽杯：Lv79以下

魔界の扉/魔界カップ/最强シンラ君カップ：Lv89以下

异界カップ：Lv99以下

クリ–チャ–捕获

为了让大家更好滴完成全魔物收集，下面列出所有魔物的捕捉地点、对应章节和所需的网。



捕获列表

第1页

名称	种族	网	章节	场所
サレット	ヘルム	S/SP	Story Lv.1～2	ビサイド岛・ジョゼ寺院・マカラ–ニャの森
ビコケット	ヘルム	S/SP	Story Lv.1～2	雷平原・ガガゼト山
バ–ビュ–ト	ヘルム	S/SP	Story Lv.3～4	ビサイド岛
		S/SP	Story Lv.3～5	ミヘン街道・幻光河・マカラ–ニャの森・雷平原
		SP	Story Lv.3～5	雷平原(发现新たな洞窟后)
ア–メット	ヘルム	S/SP	Story Lv.2～5	雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
バシネット	ヘルム	S/SP	Story Lv.3～5	ガガゼト山
ヘビ–サレット	ヘルム	L/SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)
ダイブベッカ–	鸟	S/SP	Story Lv.1	ミヘン街道・ナギ平原
イ–グル	鸟	S/SP	Story Lv.2	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.2～5	ミヘン街道
		S	Story Lv.3～4	ナギ平原
ファルコン	鸟	S/SP	Story Lv.3～5	ビ–カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)

第2页

名称	种族	网	章节	场所
ブル–プリン	プリン	S/SP	Story Lv.1	幻光河
		S/SP	Story Lv.1～4	ビサイド岛
イエロ–プリン	プリン	S/SP	Story Lv.2～5	ベベル
		S/SP	Story Lv.3～5	ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
ベ–ルプリン	プリン	S/SP	Story Lv.1～2	ミヘン街道・ガガゼト山
ホワイトプリン	プリン	S/SP	Story Lv.2～5	幻光河・ベベル
		S/SP	Story Lv.3～5	マカラ–ニャの森
レッドプリン	プリン	M/SP	Story Lv.3～4	ビサイド岛
ブラックプリン	プリン	L/SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
ブルブレア	植物	M/SP	Story Lv.1～2	ビサイド岛・ミヘン街道
レウコフィア	植物	M/SP	Story Lv.3～5	ナギ平原
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
セファロタス	植物	M/SP	Story Lv.3～5	ビサイド岛・ガガゼト山

第3页

名称	种族	网	章节	场所
黄のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.1~2	ガガゼト山
白のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.1~2	ザナルカンド遗迹
赤のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.3~5	キ–リカ岛・マカラ–ニャの森・雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
金のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.1~2	ジョゼ寺院・マカラ–ニャの森・雷平原
青のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.3~5	マカラ–ニャの森・雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
暗のエレメンタル	エレメンタル	S/SP	Story Lv.5	ビサイド岛
黑のエレメンタル	エレメンタル	M/SP	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫40层通过后)
ポリスパイダ–	蜘蛛	L	Story Lv.1~5	ガガゼト山
アラ–ネア	蜘蛛	L	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫20层通过后)

第4页

名称	种族	网	章节	场所
コヨ–テ	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ビサイド岛
		SP	Story Lv.3~4	ビサイド岛
ワイルドウルフ	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ビ–カネル砂漠・ナギ平原
		S	Story Lv.3~4	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)
キラ–ハウンド	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ビ–カネル砂漠
ホワイトファング	狼	S/SP	Story Lv.1~2	ガガゼト山
			Slv5	ガガゼト山
カニス・マヨル	狼	S/SP	Story Lv.3~5	ビ–カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)
ルプス	狼	S/SP	Story Lv.3~5	キノコ岩街道・ガガゼト山
ティンダロス	狼	S/SP	Story Lv.5	ビサイド岛・ジョゼ寺院(进入异界以后)
クア–ル	クア–ル	M/SP	Story Lv.1~2	ナギ平原
		M/SP	Story Lv.1~4	ビサイド岛
クィ–ンクア–ル	クア–ル	M/SP	Story Lv.3~4	キ–リカ岛
		SP	Story Lv.5	キ–リカ岛

第5页

名称	种族	网	章节	场所
ゲッコ–	トカゲ	S/SP	Story Lv.1~2	ザナルカンド遗迹
アガマ	トカゲ	S/SP	Story Lv.1~2	幻光河
		S/SP	Story Lv.1~5	ジョゼ寺院
		SP	Story Lv.1~5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
スキンク	トカゲ	S/SP	Story Lv.2~5	ベベル
		S/SP	Story Lv.3~5	ジョゼ寺院
		S/SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
		S/SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
アノ–ル	トカゲ	S/SP	Story Lv.1~5	ザナルカンド遗迹
		S/SP	Story Lv.3~5	雷平原
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
ア–ケオシリス	トカゲ	S/SP	Story Lv.3~5	キノコ岩街道・幻光河・ジョゼ寺院
		SP	Story Lv.3~5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
ラセルタ	トカゲ	S	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
シャンタク	巨鸟	L	Story Lv.1~2	ミヘン街道
ズ–	巨鸟	L	Story Lv.1~5	ビ–カネル砂漠
		L	Story Lv.3~5	ミヘン街道
ルフ	巨鸟	L	Story Lv.2~5	ガガゼト山

第6页

名称	种族	网	章节	场所
バイトワスプ	蜂	S/SP	Story Lv.1~2	キ–リカ岛・ジョゼ寺院
		S	Story Lv.2~4	ナギ平原
ピアシングバグ	蜂	S/SP	Story Lv.3~5	キ–リカ岛・ジョゼ寺院・雷平原
		S/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
		SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
アサシンビ–	蜂	S/SP	Story Lv.3~5	ビ–カネル砂漠砂漠
ベスパ	蜂	S/SP	Story Lv.2~5	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.3~5	ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
ワスプウィ–ン	蜂	L/SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)
ア–リマン	邪眼	S/SP	Story Lv.1	ナギ平原・ガガゼト山
		S/SP	Story Lv.2	ナギ平原・ガガゼト山
		S/SP	Story Lv.5	ナギ平原・ガガゼト山
フライアイ	邪眼	S/SP	Story Lv.1	ビ–カネル砂漠
		S/SP	Story Lv.1~2	ミヘン街道
バ–ティゴ	邪眼	S/SP	Story Lv.2	ベベル
		S/SP	Story Lv.3~5	マカラ–ニャの森
デスゲイズ	邪眼	S/SP	Story Lv.3~5	ガガゼト山

第7页

名称	种族	网	章节	场所
ナスホルン	ホ–ンズ	M/SP	Story Lv.1~2	ナギ平原
		M/SP	Story Lv.1~5	ザナルカンド遗迹
クアトロホ–ン	ホ–ンズ	M/SP	Story Lv.1~2	ミヘン街道・幻光河
			Story Lv.1~2	ミヘン街道・幻光河
バリ–ヴァルハ	ホ–ンズ	M/SP	Story Lv.3~5	幻光河・雷平原・ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
レッサ–ドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.1~2	雷平原
		M/SP	Story Lv.2~5	ビ–カネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)
スパインドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.3~5	キノコ岩街道・ガガゼト山
ボルトドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.1~2	ビ–カネル砂漠
		M/SP	Story Lv.2~5	雷平原
		M/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
グレ–トドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.3~5	ジョゼ寺院・ガガゼト山
		SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
エルダ–ドレイク	ドレイク	M/SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
铁巨人	巨人	M/SP	Story Lv.1~2	ビサイド岛・ミヘン街道

第8页

名称	种族	网	章节	场所
ボム	ボム	M/SP	Story Lv.1~2	ガガゼト山
デトネイタ–	ボム	M/SP	Story Lv.3~5	ベベル
ボルケ–ノ	ボム	M/SP	Story Lv.5	ビサイド岛
ギガ–ス	巨人	M/SP	Story Lv.3~5	ガガゼト山
ガグ	巨人	M/SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)
フリムスルス	巨人	M/SP	Story Lv.1~2	ビ–カネル砂漠
			Slv5	ビ–カネル砂漠
タコ–バ	ブレ–ド	M/SP	Story Lv.1~2	幻光河・ガガゼト山
			Slv5	幻光河・ガガゼト山
バロング	ブレ–ド	M/SP	Story Lv.3~5	ベベル
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
キングタコ–バ	ブレ–ド	L/SP	Story Lv.5	ビ–カネル砂漠(サボテンダ–の穴出现后)

第9页

名称	种族	网	章节	场所
イビリタケ	キノコ	S/SP	Story Lv.1~5	キノコ岩街道
ヤマイタケ	キノコ	S/SP	Story Lv.3~5	ミヘン街道・ザナルカンド遗迹
アヤメタケ	キノコ	S	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
イビリスギタケ	キノコ	M/SP	Story Lv.5	ビ－カネル砂漠(サボテンダ－の穴出现后)
プロトキマイラ	キマイラ	M/SP	Story Lv.1~2	ミヘン街道・ガガゼト山
		M/SP	Story Lv.1~5	幻光河
ゴ－キマイラ	キマイラ	M/SP	Story Lv.3~5	マカラ－ニャの森・ガガゼト山
		M/SP	Story Lv.5	雷平原
ククルカン	妖蛇	M/SP	Story Lv.2	ベベル
グクマッツ	妖蛇	M/SP	Story Lv.3~5	キノコ岩街道・雷平原・ビ－カネル砂漠・ザナルカンド遗迹
		SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
		SP	Story Lv.5	ビ－カネル砂漠(サボテンダ－の穴出现后)
チャク	妖蛇	L	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫80层通过后)
		SP	Story Lv.5	ベベル(隐された迷宫99层通过后)

第10页

名称	种族	网	章节	场所
ヘビマシンガン	火蛇	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2~5	グアドサラム
ショットバイソン	火蛇	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2~5	グアドサラム
キャノンバイパ－	火蛇	S/SP	Story Lv.2~5	グアドサラム
ガドリングコブラ	火蛇	S/SP	Story Lv.2~5	グアドサラム
トンベリ	トンベリ	S	Story Lv.1~5	キノコ岩街道
メガトンベリ	トンベリ	M	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
オチュ－	オチュ－	L	Story Lv.1~2	雷平原
あばれオチュ－	オチュ－	L	Story Lv.3~5	ザナルカンド遗迹
			Slv5	ザナルカンド遗迹
ねぼけオチュ－	オチュ－	L	Story Lv.2~5	キノコ岩街道

第11页

名称	种族	网	章节	场所
クリ－バ－	地虫	S	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
ハガ－バグ	地虫	S	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
ヘキサフィ－ト	地虫	S	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
キングヴァ－ミン	地虫	M	Story Lv.5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟后)
インセクトマザ－	地虫	M	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
クリティカルバグ	地虫	M	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
フレイムドラゴン	ドラゴン	L	Story Lv.1~4	ビサイド岛
ザラマンデル	ドラゴン	L	Story Lv.5	雷平原(新たな洞窟以前)
ルブルムドラゴン	ドラゴン	L	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)

第12页

名称	种族	网	章节	场所
サハギン	サハギン	S	Story Lv.1~4	ビサイド岛岛
サハギンプリンス	サハギン	S	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
サハギンチ－フ	サハギン	L	Story Lv.5	ビサイド岛
				ビ－カネル砂漠砂漠(サボテンダ－の穴出现后)
ハイズオ	–	S	Story Lv.2~5	マカラ－ニャの森の森
ディ－プハイズオ	–	M	Story Lv.1~5	マカラ－ニャの森の森(ハイズオ解放后)
クシファクティヌス	古代鱼	M	Story Lv.1~2	幻光河
ディニクチス	古代鱼	M	Story Lv.3~5	マカラ－ニャの森の森
ヒュ－ジゲル	–	M	Story Lv.1~5	マカラ－ニャの森の森、ナギ平原
バリアプルゲル	–	M	Story Lv.3~5	マカラ－ニャの森の森、ナギ平原

第13页

名称	种族	网	章节	场所
ザルワ－ン	邪鬼	S	Story Lv.3~5	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.5	ナギ平原
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
ワラン	邪鬼	S/SP	Story Lv.3	ナギ平原
		S/SP	Story Lv.3~5	幻光河
		S	Story Lv.4~5	ナギ平原
		SP	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)
アラ－スト	邪鬼	S/SP	Story Lv.5	ビサイド岛・ジョゼ寺院(进入异界后)
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隐された迷宫后)
エルダ－ザルワ－ン	邪鬼	L/SP	Story Lv.5	ビ－カネル砂漠(サボテンダ－の穴出现后)
ホ－ント	邪鬼	M/SP	Story Lv.3~4	キ－リカ岛・ジョゼ寺院
リッチ	邪鬼	M/SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界前)
トウ－ム	–	M	Story Lv.3~5	ジョゼ寺院(ジャヒ－解放后)
ドルメン	–	M	Story Lv.5	キ－リカ岛(ジャヒ－解放后)
		M	Story Lv.5	ジョゼ寺院(ジャヒ－解放后)
モニュメント	–	M	Story Lv.5	ジョゼ寺院(进入异界以后)

第14页

名称	种族	网	章节	场所
デ－ヴァ	–	M	Story Lv.3~5	キ－リカ岛
アカ・マナフ	–	–	–	デ－ヴァ解放后自动加入
アエ－シュマ	–	–	–	アカマナフ解放后自动加入
ジャヒ－	–	–	–	アエ－シェマ解放后自动加入
サボテンダ－	サボテンダ－	S	Story Lv.5	ビ－カネル砂漠(サボテンダ－の穴出现后)
ジャボテンダ－	サボテンダ－	L	Story Lv.5	ビ－カネル砂漠(サボテンダ－の穴出现后)
チョコボイ－タ－	イ－タ－	L	Story Lv.2~5	ミヘン街道
グロ－ブイ－タ－	イ－タ－	L	Story Lv.5	ナギ平原(发现遗迹の奥后)

第15页

名称	种族	网	章节	场所
ディフェンダ－	ア－マ－	L	Story Lv.1~2	キ－リカ岛・雷平原
アイアンサイド	ア－マ－	L	Story Lv.3~5	キ－リカ岛・ザナルカンド遗迹
ベビ－モス	ベビ－モス	L	Story Lv.1~2	ザナルカンド遗迹
フンババ	ベビ－モス	L	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)

名称	种族	网	章节	场所
テンタクルス	テンタクルス	M	Story Lv.3～5	マカラーニャの森
モルボル	モルボル	L	Story Lv.3～4	ビサイド岛
		L	Story Lv.3～5	雷平原(发现新たな洞窟前)
モルボルグレート	モルボル	L	Story Lv.5	ビサイド岛
アダマンタイマイ	亀	L	Story Lv.1～5	ナギ平原
アダマントータス	亀	L	Story Lv.5	ビサイド岛

第16页

名称	种族	网	章节	场所
マキナレンジャー	マキナ	S/SP	Story Lv.3～4	ミヘン街道
		SP	Story Lv.5	ミヘン街道
マキナハンター	マキナ	S/SP	Story Lv.2～5	ビーカネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビーカネル砂漠(サボテンダーの穴出现后)
マキナソルジャー	マキナ	S/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
マキナコマンダー	マキナ	S/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
スカウトマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.3～5	ミヘン街道
ガードマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.2～5	ビーカネル砂漠
		SP	Story Lv.5	ビーカネル砂漠(サボテンダーの穴出现后)
アサルトマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
キリングマキナ	マキナ	M/SP	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)

第17页

名称	种族	网	章节	场所
炮机兵13型	机兵	M/SP	Story Lv.2	ベベル
炮机兵62型	机兵	M/SP	Story Lv.3～5	ベベル
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隠された迷宫后)
袭机兵28型	机兵	M/SP	Story Lv.2	ベベル
袭机兵71型	机兵	M/SP	Story Lv.3～5	ベベル
		M/SP	Story Lv.5	キーリカ岛
		SP	Story Lv.5	ベベル(发现隠された迷宫后)
99式机士	机兵	M/SP	Story Lv.2	ベベル
ゼロ式机士	机士	M/SP	Story Lv.1～5	ザナルカンド遗迹(キラーハウンド解放后)
マキナシューター	マキナ	L	Story Lv.3～5	ビーカネル砂漠(サボテンダーの穴出现前)
マキナストライク	マキナ	L	Story Lv.5	雷平原(发现新たな洞窟后)
マキナパンツァー	マキナ	L	Story Lv.1～5	雷平原(ゼロ式机士解放后)

第18页

名称	种族	网	章节	场所
ロックマイマイ	マイマイ	L	Story Lv.1～5	幻光河
マウントマイマイ	マイマイ	L	Story Lv.5	ベベル(隠された迷宫60层通过后)
古のガーディアン	圣兽	L	Story Lv.2～5	ザナルカンド遗迹
アジ・ダハーカ	圣兽	L	Story Lv.5	ベベル
アルテマウエポン	ウエポン	–	–	モニュメント解放后自动加入
オメガウエポン	ウエポン	–	–	魔界の扉优胜后可以令其加入
全てを舍てし者	ウエポン	L	Story Lv.5	ベベル(隠された迷宫99层通过后)

第19页

名称	种族	网	章节	场所
男战斗员	人间	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2	グアドサラム
上级男战斗员	人间	S/SP	Story Lv.2	グアドサラム
		S	Story Lv.3～5	グアドサラム
特级男战斗员	人间	S/SP	Story Lv.3～5	グアドサラム
女战斗员	人间	S/SP	Story Lv.1	グアドサラム
		S	Story Lv.2	グアドサラム
上级女战斗员	人间	S/SP	Story Lv.2	グアドサラム
		S	Story Lv.3～5	グアドサラム
特级女战斗员	人间	S/SP	Story Lv.3～5	グアドサラム
ウノー	人间	SP	Story Lv.1～5	グアドサラム(二周目以后)
サノー	人间	SP	Story Lv.1～5	グアドサラム(二周目以后)
ルブラン	人间	SP	Story Lv.1～5	グアドサラム(二周目以后)

第20页

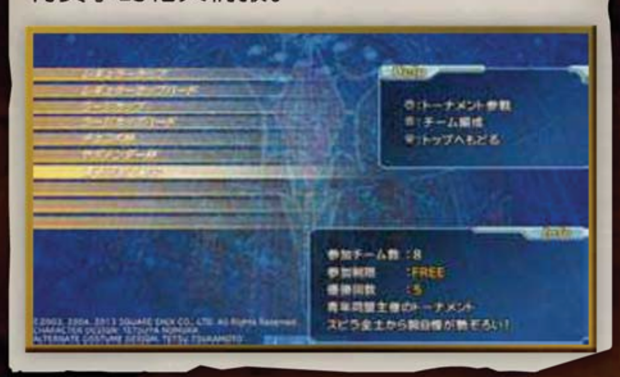
名称	种族	网	章节	场所
ヤイバル	人间	SP	Story Lv.1～5	キノコ岩街道(进入封印の洞窟前)
ルチル	人间	SP	Story Lv.5	キノコ岩街道(青年同盟路线)
エルマ	人间	SP	Story Lv.2～5	キノコ岩街道(青年同盟路线)
バラライ	人间	SP	Story Lv.3～5	ベベル(影像"洞窟の悪梦"观看后以及继承该进度的场合)
ギップル	人间	SP	Story Lv.5	ジョゼ寺院(影像"洞窟の悪梦"观看后以及继承该进度的场合)
ヌージ	人间	SP	Story Lv.5	キノコ岩街道(影像"洞窟の悪梦"观看后以及继承该进度的场合)
ガリク=ロンゾ	人间	SP	Story Lv.4～5	ガガゼト山
トレマ	人间	SP	Story Lv.5	ベベル(隠された迷宫99层通过后)
シーモア	人间	S	–	异界杯(击败并取得优胜)

第21页

名称	种族	网	章节	场所
アニキ	人间	S	–	クリーチャークリエイト！教程中加入，魔物全部解放时也会自动加入
ダチ	人间	SP	Story Lv.3	ビサイド岛・キーリカ岛・ジョゼ寺院
		SP	Story Lv.4～5	ガガゼト山
最强シンラ君	人间	M	–	取得"最强シンラ君カップ"的优胜
アーロン	人间	S	–	异界杯(击败并取得优胜)
キマリ	人间	SP	Story Lv.1～5	ガガゼト山(二周目以后)
ルールー	人间	SP	Story Lv.1～5	ビサイド岛(二周目以后)
????	人间	S	–	异界杯(击败并取得优胜)
チョコボ	人间	S	Story Lv.1～5	ミヘン街道(发现ふしぎな洞窟之前)
		SP	Story Lv.1～5	ナギ平原(发现遗迹の奥之前)
シンラ君	–	–	–	完成クリーチャー事典后出现

魔物コロシアム

在这里可以挑战魔物竞技场，和强大的敌人一决高下。不同的赛事中，参与的队伍数量、限制条件等都有所区别，玩家需要连战3～4场、打败所有对手后才能取得赛事的优胜，不少赛事里的奖品可谓非常丰厚，不过难度嘛自然也是水涨船高，玩家可在多周目继承诸多好道具的情况下培养出逆天魔物后再来挑战，下面列出所有赛事的相关情报。



レギュラーカップ

	初期
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装晶球“サイキッカー”
	第二次：エクスポーション×4
	第三次：换装盘“进みゆくもの”
	第四次：エクスポーション×4
	第五次：エーテル×8
	第六次：チタンバングル
	第七次：银の腕轮

※优胜奖励注明了次数的为固定奖励，继续挑战并获胜的奖品为随机出现。

レギュラーカップハード

开启条件	获得赛事レギュラーカップ3次优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：パワーリスト
	第二次：タロットカード
	第三次：守りのヴェール
	第四次：ミスリルの小手
	第五次：ミスリルバングル
	第六次：金の腕轮
	第七次：ハイパーリスト
	第八次：タリスマン

ラージカップ

开启条件	获得赛事レギュラーカップハード的优胜
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装晶球“お祭り士”
	第二次：メガポーション×4
	第三次：メガフェニックス×4
	第四次：エリクサー×2
	第五次：万能药×30

ラージカップハード

开启条件	获得赛事ラージカップ3次优胜
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装盘“いまわしき魔物”
	第二次：烈火の指轮
	第三次：极光の指轮
	第四次：天雷の指轮
	第五次：净水の指轮
	第六次：重力の指轮
	第七次：フォーシールド
	第八次：フォーハンド
	第九次：ラストエリクサー

チョコボ杯

开启条件	在赛事ラージカップハード中战胜队伍“暴れ鸟一代”并取得优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	队伍中要有チョコボ
优胜奖励	第一次：ロイヤルクラウン
	第二次：チャンピオンベルト
	第三次：おまもり
	第四次：ミネルバビスチエ

サボテンダー杯

开启条件	在赛事ラージカップハード中战胜队伍“アレク&アロヤ”并取得优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	队伍中要有サボテンダー
优胜奖励	第一次：パワーグローブ
	第二次：クリスタルの小手
	第三次：マジカルパウダー
	第四次：誓いのヴェール

青年同盟武斗会

开启条件	获得赛事ラージカップ6次优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：换装晶球“きぐるみ士”
	第二次：フォーブレス
	第三次：守りの腕轮
	第四次：倍速の腕轮
	第五次：なにごともな～い

召唤兽杯

开启条件	8个召唤兽全部参战
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：カイザーナックル
	第二次：クリスタルボール
	第三次：换装盘“比类なきもの”

※部分魔物捕捉到之后，魔物人生会显示“战うために生きてる魔物だ！”字样，将其魔物人生提升2级后该字样会变为“祈り子のかけらをもつ魔物だ！”，此时将其解放可让对应的召唤兽参战，具体魔物所对应的召唤兽如下：

魔物名	对应的召唤兽	魔物名	对应的召唤兽
ホワイトプリン	シヴァ	ヤマイタケ	ヴァルハーレ
アラーネア	アニマ	フレイムドラゴン	イフリート
ジャボテンダー	メーガス	マキナストライク	イクシオン
クリティカルバグ	ヨウジンボウ	アジ・ダハーカ	バハムート

魔界の扉

开启条件	依次解放魔物デ-ヴァ、アカ・マナフ、アエ-シュマ、ジャヒ-、トゥ-ム、ドルメン、モニュメント、アルテマウエポン
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	アルテマウエポン和オメガウエポン选择其一成为同伴

※战斗失败会导致GAME OVER，记得存档。

魔界カップ

开启条件	获得赛事魔界の扉的优胜
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	グロウエッグ/金のかみかざり/ソウルオブサマサ/アダマンタイト

最强シンラ君カップ

开启条件	魔界カップ开放时解放“アルテマウエポン”或“オメガウエポン”
出场队伍数量	16
参赛条件	无
优胜奖励	最强シンラ君成为同伴

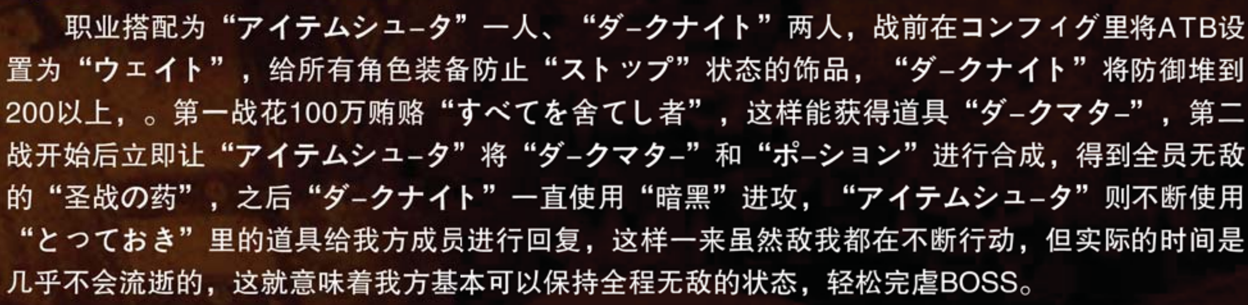
※完成赛事后会变为魔界カップ，此时再次观看“オメガウエポン”的魔物人生后又会重新变为最强シンラ君カップ。



异界カップ

开启条件	获得最强シンラ君カップ以外所有赛事的优胜
出场队伍数量	8
参赛条件	无
优胜奖励	第一次：ラグナロク
	第二次：成功の秘诀
	第三次：属性王
	第四次：アイアンデュ-ク

百层隐藏迷宫最终BOSS简单打法



职业搭配为“アイテムシュ-タ”一人、“ダ-クナイト”两人，战前在コンフィグ里将ATB设置为“ウエイト”，给所有角色装备防止“ストップ”状态的饰品，“ダ-クナイト”将防御堆到200以上，。第一战花100万贿赂“すべてを舍てし者”，这样能获得道具“ダ-クマタ-”，第二战开始后立即让“アイテムシュ-タ”将“ダ-クマタ-”和“ポ-ション”进行合成，得到全员无敌的“圣战の药”，之后“ダ-クナイト”一直使用“暗黑”进攻，“アイテムシュ-タ”则不断使用“とっておき”里的道具给我方成员进行回复，这样一来虽然敌我都在不断行动，但实际的时间是几乎不会流逝的，这就意味着我方基本可以保持全程无敌的状态，轻松完虐BOSS。

OBOROMURAMASA

本外题 大根义民一揆 通称 一揆

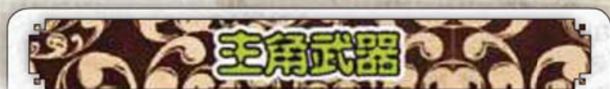
研究中心 Research Center

《胧村正》的第二弹DLC“大根义民一揆”在新年伊始到来，内容依旧厚道，有全新的角色与剧情，战斗手感也与以往截然不同。本次继续为各位读者奉上详尽研究，玩家们在购买DLC后还请记得把游戏版本更新到1.03以上。

文 苍穹　美编 Juxi

PSV	胧村正		A·RPG 动作角色扮演
	胧村正		
	Marvelous AQL	日版	
	2013年3月28日	1人	
	4980日元	无对应周边	
	相关攻略研究：Vol.202、214		





权兵卫是本DLC的主角，由于其是农民出身，初始能力并不像之前的主角那么强，很多操作甚至需要通过锻炼系统才能开启。不过随着其能力的逐个解锁，实力也会有明显的提升，再加上幽灵阿妙的辅助，习惯了操作手感后同样能打得行云流水。平时按△键可以在三种武器间切换，下面逐一介绍各种武器的特性。

锄头（くわ）

锄头的攻击威力和攻击范围都是三种武器中最大的，挥舞起来大开大合，不过动作的破绽也相对较大。

在地面按□键的锄头三连击对身后的敌人也有一定的判定，第二下过后可按住□键进行蓄力，锄头发光后的威力是普通攻击的4～5倍，能将大部分敌人打出硬直，甚至对倒地状态下的目标也有判定，可以生生用蓄力屈死一些起身较慢的杂兵，在习得“锹降ろし”后蓄力所需时间也会大幅缩短，更加实用。在空中按□键则是锄头二连击，一次腾空最多可打出两次空中二连击，之后就会下坠。

习得“妙技のめざめ”后，借助阿妙浮空时不但可以用锄头在空中进行连续攻击，还能施展大威力的蓄力攻击，多段判定全中的伤害值比地面蓄力还高。按○键的奥义是跳起后被阿妙提着在半空中旋转（在空中发动则即刻开始旋转），锻炼系谱中的“锹曲り回し”和“锹切り捲り”还能分别强化奥义的移动速度和持续时间。



竹枪（竹やり）



竹枪的攻击速度快，但大多数招式皆为对正面的直线判定，范围上有所欠缺。而且竹枪的攻击若被防住，灵力槽也会减少，这点需要注意。

在地面按□键为单发的竹枪突刺，↑+□键的上挑攻击是竹枪招式中范围较大的。按住□键配合←/→可发动地面突进，小跳的过程中皆有攻击判定，且能穿到敌人身后。习得“竹枪の早业”后在地面连打□键会变为连续攻击，最后一下强制发动突进攻击，如果想保持原地可以用↑+□键的操作取消突进。习得“竹枪の曲艺”后，地面突进皆可通过长按□键的方式蓄力，蓄力突进的速度快、距离长、威力大。

在空中按□键突刺两下后就会急速下坠，滞空性较差。但在习得“妙技のめざめ”后，借助阿妙浮空时可以向正前方连续做出竹枪突刺，能对处在半空的敌人进行持续打击。竹枪奥义分为地面和空中两种情况，在空中按○键会向斜下方进行一次大威力突刺，在地面按○键则是向正前方的百烈突，锻炼系谱中的“竹枪の妙手”能进一步延长地面奥义的持续时间。

镰刀（かま）



镰刀的攻击力在三种武器中最小，大部分招式都是远程攻击，在投掷时需要耗费一定的灵力，灵力槽耗尽会自行断刀。

在地面按□键为向前方投掷镰刀，配合↑键可改为向上投掷，在空中时配合↓键则能向下投掷（如果与敌人距离较近，↑+□键会变成不耗灵力的挑空攻击）。以上状态下连续投掷的镰刀最多为三发，三发过后会有一个小停顿。在习得“妙技のめざめ”后，借助阿妙浮空时可以连续投掷，没有3发一停的限制。需要注意的是向前方投掷的镰刀并不是直线的，而有一个很小的弧度，有时可能会从敌人头顶掠过去，具体还需要玩家们多练习才能掌握。由于镰刀自动损耗灵力的特性，想持续使用应尽早习得“镰缲り”减轻灵力消耗。

镰刀的奥义同样分为地面和空中两种情况，在空中按○键是向正下方投掷，在地面按○键则是向斜上方投掷。锻炼系谱中的“镰切诘め”可以减轻发动奥义的灵力消耗，“镰振舞い”则能让奥义中投掷的镰刀数量大幅增加。由于奥义掷出的镰刀是多段判定的，对付体积庞大的敌人效果显著。

其他动作

扔石头：任意武器的灵力槽耗尽后就会自动改为扔石头的攻击方式。相比其他主角“断刀”后的状态，扔石头由于是远程攻击，自身的安全性有所保障，当然由于威力较低，不能作为主战手段。

回避：权兵卫的回避动作非常滑稽，无敌时间比其他主角长，但是最后会倒地且有一个较长的硬直，此时很容易受到攻击。故在回避后务必按跳跃或攻击键来取消最后的倒地动作，或者按住□键用伤害取消判定来避免受创。在习得“身かわしの舞”后，可按住回避键延长移动距离和无敌时间，凭此特性能轻松躲过BOSS的不少招式，非常好用。

下段攻击：无论使用哪种武器，↓+□键都是向前滑出一段距离的下段攻击。在习得“身かわしの舞”后，按住↓+□键一段时间后再松开，可以发动阿妙“鬼头”的下段蓄力攻击，其判定范围较大，但断刀效率并不如锄头的蓄力攻击。

空中突进：初期只有竹枪能在地面发动突进攻击，习得“妙技のめざめ”后三种武器都可以展开空中突进。与其他主角不同，发动突进前阿妙会先提着权兵卫原地转一圈然后再甩出去，故连招的节奏有所区别。空中突进时按住□配合方向键可以做出连续突进，最多三次。

受身：习得“妙技のめざめ”后，在受创浮空时可立刻按□或×键，让阿妙帮权兵卫在空中做出受身动作恢复体势，以免受到进一步的伤害。

浮空：习得“妙技のめざめ”后，在空中时按住×键，阿妙就会奋力提着权兵卫飞起来。除了能提升跳跃高度外，浮空状态配合□键可以保持滞空对敌人展开攻击（具体参看前面的武器部分）。持续一定时间、阿妙力尽后就会自动解除浮空，也可以通过按住↓键或再按一次×键的方式主动解除此状态。习得“轻业浮き”还能进一步延长浮空时间。

复活：习得“起死回生”后才能使用，当权兵卫的体力降为0、灵魂出窍时，可以通过连点□键让阿妙把主角的灵魂按回体内，复活的同时回复少量HP，不过一场战斗只能用一次。若连打速度太慢，复活会失败。

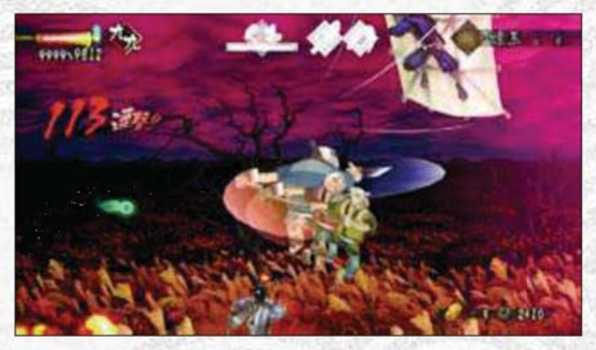


同伴系统

当灵力槽处在发光状态时按△键，除了能够发动全体攻击外，还可以唤来同伴协同作战，这也是本DLC特有的系统。

首个同伴田吾作所用的武器与主角权兵卫相同，田吾作在场的情况下再次发动全体攻击可以唤来第二个同伴——茂平次，其武器为圆木和铁铲，攻击威力更大。同伴可以理解为主角的“分身”，玩家并不需要对其刻意操作，他们大部分时间都会自动重复主角的动作，在三人的连续攻击下伤害值非常可观。但要注意的是，同伴并非无敌的，当其受到一定伤害后就会撤退，再次发动全体攻击还可以再召唤出来，锻冶系谱中“奋いおこし”的作用正是提升同伴的战斗力和抗打能力。

前面之所以说“大部分时间会自动重复主角的动作”，是因为同伴无法受到幽灵阿妙的辅助，即他们不能浮空、不能发动下段蓄力攻击和锄头的奥义等（但是能做出空中突进）。玩家使用锄头奥义时同伴会发动镰刀的奥义，而且使用圆木和铁铲的茂平次在动作方面也与主角有细节上的区别。



锻炼与装备

锻炼系统与第一弹DLC基本相同，系谱分为锄头、竹枪和镰刀三条路线，通过消耗生气和魂来解锁各项能力。“能力强化”型只需解锁即可发挥效果，包括提升攻击力、开启特殊技能等，而“付与效果”型则需装备上才能生效。主角可以装备三个带“付与效果”的护身符和一个装饰品。三个护符从上到下依次对应锄头、竹枪和镰刀状态，即护符效果只对相应的武器生效，并不是全武器通用的。而装饰品的效果则对三种武器皆有效。

流程攻略

下文攻略以BOSS战的要点为主，并结合死狂难度特性介绍较为安全的战术打法，供各位玩家参考。



序幕

路线 信浓

BOSS·乌鸦群

近身嘴啄：近身后张嘴的啄咬攻击，威力并不大，但由于速度快、出招前没有明显征兆，在死狂难度下有可能被偷袭致死。

龙卷风：向身前放出小型龙卷风，如果是在空中施放，龙卷风还会缓缓向斜下移动。由于准备时间较长不难跳起躲开，直接防御对灵力损失也不大。

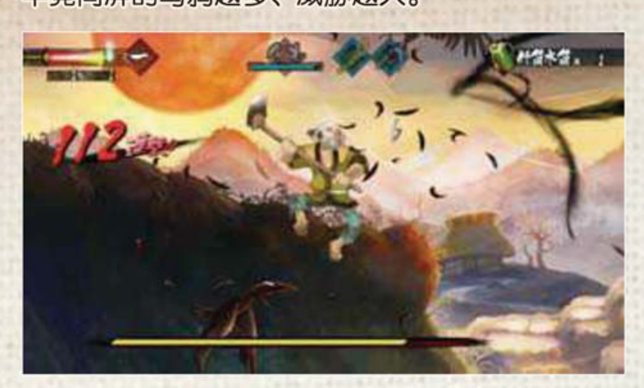
俯冲突进+火炎冲击波：俯冲前会先缓缓飞上半空，用防御硬抗对灵力的损耗极大，建议向乌鸦飞来的方向回避。中期乌鸦数量增多时压力会增大，死狂难度下在回避后务必按住□键，利用伤害取消判定来避免硬直时间受到突袭。此外有时候角色被撞到会失去平衡，但并不会损血。

群体突进：敌人数量多起来后追加的招式，预兆为多只乌鸦聚集并向玩家的反方向飞走。随后的鸦群突进的攻击范围广、威胁大、持续时间长，死狂下用防御硬抗很容易刀断人亡。当看到乌鸦飞走时就要立刻展开竖直方向的移动，第一波过后还需继续保持移动以躲开第二波突击。

首战迎战大群乌鸦，画面下方的体力槽会随着乌鸦数量的减少而逐渐削减。由于我方目前没有奥义和滞空等技巧，只能凭基础动作展开战斗，故没什么投机取巧的办法。

迎战的主力武器是锄头，初期乌鸦的数量较少，同屏只有2～3只，压力不大，只需小心避开它们的俯冲突进，再用锄头逐一解决。死狂难度下面对多只乌鸦不推荐用锄头蓄力攻击，因为破绽太大，很容易致死。战斗的最佳场所是在两侧的民家屋顶上，因为在此处迎敌，乌鸦的俯冲攻击过后不会在屋顶留下火焰冲击波，即使用防御硬抗其突进灵力消耗也还可以接受。当血条消耗接近一半、场上乌鸦数量较多时就要小心群体突进的招式，一旦发现乌鸦飞离屏幕就建议从屋顶跳到下层然后积极移动，以躲避连续的两波攻势。万一被卷入乌鸦群中也不要惊慌，按紧防御键并在灵力槽耗尽前及时切换武器，等这一波扛过去后迅速离开当前位置，待灵力回复再展开反攻；有信心的玩家也可以直接跳到乌鸦群上方，按住□键利用伤害取消判定来度过危机。应对的方法虽多，但主要还是看玩家的临场判断，另外尽量让同伴在场才能保证杀敌效率，

毕竟同屏的乌鸦越多、威胁越大。





路线 信浓→甲斐→武藏

BOSS·富岳恶五郎

四股震地：左右脚依次跺向地面的同时向前后放出冲击波，对于灵力槽的损耗极大。斗气状态下冲击波的距离增长，且有时只跺一次脚就会立刻换招，务必看准时机跳起或用紧急回避。

冲刺突进：向正前方进行的长距离突进，准备动作为屈膝，发招过程中全身无敌，利用二段跳配合浮空可轻松避开。斗气状态下冲刺速度加快，如果BOSS处在视野外可以通过屏幕的抖动来判断其是否开始突进。

铁掌攻击：一边向前移动、一边用手掌向正前方发动连续攻击。斗气状态下移动和出手速度都会加快，建议用回避或浮空躲到其后方。

血手印：动作与铁掌攻击类似，但会发出一个巨大的红色手印，判定范围较大。初期只会连续发两掌，斗气状态时会连续出掌、且手印的飞行距离延长，不过在发招前会有一个拍肚子的准备动作，反倒更容易躲避。

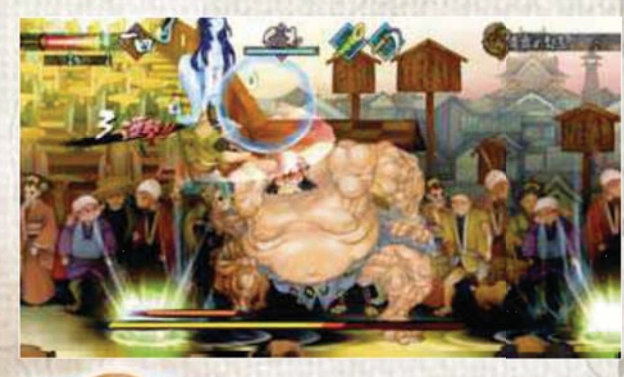
震地攻击：下蹲后跃至空中，下压的过程中有伤害判定，只要不在其正下方就没有太大威胁。进入斗气状态后落地时带有长距离冲击波，建议积极移动、专心躲避。

拉臂颚顶折腰摔：出招动作为单手向后，一开始对背后也有判定，一旦命中就会把玩家抓起来连压3次，最后扔出去。出手速度很快，是最具威胁的一招，死狂难度下一旦被抱住就无解了。

面对相扑手这种大块头，保持在其身后方攻击依旧是相对安全的，战前务必习得“身かわしの舞”，能自由控制回避时长后更有利于躲开BOSS的攻击。战斗中要先等BOSS出手、然后再开始回避，尤其面对抓投技时回避键要按久一点，否则在身后也会被他抓起来。BOSS进入斗气状态后所有招式都会强化且攻击频率加快，更要求玩家不能贪刀，优先确保自身安全后再进行输出。保证同伴在场除了能提高DPS外，一旦同伴被BOSS抓住，整个摔投的过程中都是玩家最佳的攻击时机。此役武器选择锄头或竹枪皆可，建议在锻炼系谱上专精一项以提升攻击力，具体打法和节奏上也有一些细节区别。

竹枪的打法是习得“竹枪の早业”，利用地面突进配合紧急回避保持在BOSS的身后，如果不习惯小跳突进的节奏，玩家也可以用↑+□取消突进的方式作连续攻击。出手频率快的竹枪硬直很小，回避起来非常方便，不过攻击力也相对较低，需要保持同伴在场才能保证输出。BOSS爆斗气后打法不变，一旦觉得避无可避就用竹枪的地面奥义与其对拼，有时奥义发完也能顺利穿到BOSS身后去，战前不妨刷几个勾玉和同伴一起用奥义连发争取尽快解决战斗。

锄头的打法需习得“锹降ろし”缩短蓄力时间，如果生气有盈余还可以学习“起死回生”以提高容错率。主要的输出手段是浮空时的蓄力攻击，基本上三下就能耗掉BOSS的一条血槽！前期最佳的蓄力时机是BOSS发动双脚震地时，保持浮空能无视冲击波，故开场就可以直奔对方并按住×键，展开第一波蓄力猛攻。打翻BOSS后要以地面作战为主，同样需保持在其身后，锄头两下攻击后就应准备闪避，不要发动硬直较大的第三下。如果BOSS又开始跺脚就故技重施，跳起蓄力。BOSS爆斗气后出手要更加谨慎，后半段最佳的蓄力时机是BOSS发动连续血手印攻击时，如果同伴被他抓住摔投也可以果断蓄力猛攻。此打法对同伴和勾玉没有要求，效率更高。







路线 武藏→甲斐→信浓

BOSS·鸠野豆太夫

手枪射击：用小型手枪朝水平方向射击，部分子弹会有小幅度斜向。爆斗气后子弹数量大幅增加，一旦命中对灵力槽的损耗很大，距离较远时建议利用空中突进靠近，在近处时直接按住回避键跳着过去。

手炮射击：掏出一个巨大的左轮手炮，沿抛物线向斜上方发射炮弹，落地有爆炸效果（有时会先向前方发射榴弹，再发射炮弹）。BOSS身后依旧是安全区域。

半空射击：女忍者们用钢线把BOSS缓缓吊起来升向高空，BOSS会向斜下方攻击，爆斗气后变成手持双枪旋转着射击。除了直接用滞空招式攻击BOSS外，把拉线的女忍者全部打死，BOSS摔下来时也会有较长的硬直时间。

女忍合体技：五个女忍者搭人梯后抱成一团，球形的攻击轨迹类似正篇BOSS“鹌”，防御时灵力槽会大幅削减。但敌方也并非无敌状态，用攻击可以打散或打飞——打散后女忍者会向地面投掷5颗炸弹，这种炸弹也会炸倒BOSS；如果短时间内伤害足够，球形变红被成功打飞还能直接把BOSS撞翻倒地。



最终战面对肥头大耳的贪官，由于场景中还有大量的女忍者，漫天的飞镖在死狂难度下干扰很严重，而且她们还会与BOSS做出一些联动（倒地还要女忍帮忙扶是得有多肥）。此役笔者推荐用大威力的锄头作战，BOSS本身是远程攻击型，在地面上时尽快近身并在其身后就可以稳定输出。但要注意死狂难度下近身时多用空中突进，或是用长按回避+跳跃取消硬直的方式，否则容易被飞镖阴到。BOSS被女忍者们吊起来时，用蓄力锄对地面的女忍者一下一个，如果BOSS并非爆斗气状态且悬空高度较低，推荐直接用浮空蓄力锄攻击本体，耗掉一条血槽也可以把他打翻在地。女忍发动五人合体技时直接用全体攻击或奥义对其攻击，就算没能成功撞倒BOSS，把地上的炸弹打向他也能造成巨大伤害。BOSS处在倒地硬直状态时是猛攻的最好时机，召唤出同伴来用连续蓄力锄伤害惊人。此战的整体难度低于第二幕，只不过BOSS爆斗气后场面会显得比较混乱，子弹飞镖乱飞给人造成较大的心理压力，实在看不清敌人的动向就用锄头或竹枪奥义配合方向键移动，勾玉也不要吝惜了。





任意难度通关后地图上的结界全部解除，玩家可以操纵权兵卫前往各地，挑战正篇流程的BOSS和魔窟，而再次去击倒序幕和第二幕的BOSS则分别可以得到饰品“龙神の笼手”和“龙神の带”。在击败正篇的16个BOSS后可以得到特殊装备品“转变の导べ”，作用为“装备着的所有付与效果值上升”，装备着该饰品再次击倒鸠野豆太夫就能迎来真结局。



奖杯要点

“大根义民一揆”奖杯组同样包含1个金杯、2个银杯、3个铜杯，全奖杯至少需要通关两次，理论耗时比第一弹DLC少。1.03版有一个BUG——读取第一弹DLC的通关存档开始游戏时，地图上所有的封印都会消失（死狂难度无效）。此BUG已在1.04版中修复。





地狱の沙汰の 铜杯

取得条件：完成“大根义民一揆”的大诘



百姓料理 铜杯



取得条件：食用料理

奖杯说明：注意必须是任意的自制料理，即需要先找到对应的书物和食材，在料理店花钱吃是不算的。

命の身钱

铜杯

取得条件： 攒够1两金钱

奖杯说明： 农民们在战斗后得到的金钱少得可怜，完成大诘通关时大概只有100文出头。不过玩家倒也不用刻意刷钱，在打完正篇流程的全部BOSS并完成魔窟挑战后金钱肯定会超过1两（10000文）。而且本DLC不太需要花钱，饰品和书物全部都是在宝箱中得到的，地图也无需购买，故等攒够1两解锁奖杯后再大肆挥霍吃料理吧。



梦の仕舞い

银杯

取得条件： 完成“大根义民一揆”的所有结局

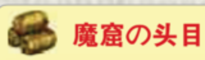
奖杯说明： 即普通结局和装备着“转变の导べ”打过最终BOSS的真结局。

绝伦·汉一揆千锹万镰

银杯

取得条件： 在“死狂”难度下完成“大根义民一揆”的大诘

奖杯说明： 新开存档的情况下以“修罗”难度打过最终BOSS后开启“死狂”难度，如果读取已开启死狂难度的第一弹DLC存档也能直接开始挑战。权兵卫的操作手感与之前的几个主角截然不同，不过奥义相比上一弹DLC的阿恋要强不少，被死狂BOSS战难住的玩家还是多刷一些勾玉，用奥义连发的老套路吧。



魔窟の头目

金杯

取得条件： 用权兵卫通过所有的魔窟



锻炼系谱

最后给出锻炼系谱中的所有资料，此次DLC对“生气”的需求比第一弹少得多，前期比较穷的时候建议多用自制料理来积累生气。

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
妙技のめざめ	能力强化	可以使用奥义、下段蓄力攻击、空中受身、浮空	魂100	–
攻+4・くわ	能力强化	锄头的攻击力+4	魂342	–
攻+3・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+3	魂325	–
攻+2・かま	能力强化	镰刀的攻击力+2	魂308	–
攻+5・くわ	能力强化	锄头的攻击力+5	魂375	–
攻+6・くわ	能力强化	锄头的攻击力+6	魂410	–
秘法[破邪]	付与效果	给敌人造成的伤害上升5%	生气56、魂187	力4、体力2
攻+5・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+5	魂390	–
攻+4・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+4	魂356	–
身かわしの舞	能力强化	按住回避键能延长回避的距离	生气198	–
心得[冥加]	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气49、魂164	力5、体力4
攻+5・かま	能力强化	镰刀的攻击力+5	魂369	–
攻+4・かま	能力强化	镰刀的攻击力+4	魂338	–
锹降ろし	能力强化	锄头蓄力攻击的所需时间缩短	生气289	–
攻+8・くわ	能力强化	锄头的攻击力+8	魂448	–
攻+13・くわ	能力强化	锄头的攻击力+13	魂753	–
秘法[无相]	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气54、魂179	力7、体力5
攻+7・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+7	魂426	–
秘法[劫火]	付与效果	攻击力随着连击次数的增多小幅上升	生气90、魂301	力9、体力6
攻+9・かま	能力强化	镰刀的攻击力+9	魂678	–
攻+6・かま	能力强化	镰刀的攻击力+6	魂403	–
镰繰り	能力强化	连续投掷镰刀时灵力的消耗量减少	生气294	–
攻+19・くわ	能力强化	锄头的攻击力+19	魂987	–
起死回生	能力强化	战斗不能时连打□键能复活一次	生气609	–
攻+17・くわ	能力强化	锄头的攻击力+17	魂862	–
攻+17・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+17	魂938	–
攻+15・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+15	魂819	–
攻+10・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+10	魂715	–
竹枪の早业	能力强化	竹枪的通常攻击追加突进攻击	生气104、魂345	–
攻+23・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+23	魂1228	–
攻+13・かま	能力强化	镰刀的攻击力+13	魂776	–
奋いおこし其ノ壹	能力强化	田吾作和茂平次的战斗能力小幅上升	生气622	–
攻+15・かま	能力强化	镰刀的攻击力+15	魂888	–
秘法[成劫]	付与效果	全体攻击的伤害上升10%	生气119、魂395	力16、体力12
攻+26・くわ	能力强化	锄头的攻击力+26	魂1293	–
攻+23・くわ	能力强化	锄头的攻击力+23	魂1130	–
たらふく气分	能力强化	生气的取得量上升30%	生气611	–
秘法[幻化]	付与效果	奥义的伤害上升20%	生气265、魂883	力39、体力29
心得[加持]	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气221、魂738	力13、体力8
攻+20・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+20	魂1074	–
心得[轮回]	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气598	力30、体力22

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
心得[真知]	付与效果	吸收魂时灵力的回复量上升	生气317、魂1058	力52、体力37
镰振舞い	能力强化	发动镰刀奥义时投掷的镰刀数量增加	生气624	–
攻+18・かま	能力强化	镰刀的攻击力+18	魂1017	–
攻+21・かま	能力强化	镰刀的攻击力+21	魂1164	–
心得[求道]	付与效果	灵力的回复速度加快	生气185、魂616	力22、体力16
心得[法眼]	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气784	力64、体力46
攻+28・くわ	能力强化	锄头的攻击力+28	魂1480	–
攻+31・くわ	能力强化	锄头的攻击力+31	魂1694	–
攻+27・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+27	魂1609	–
攻+25・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+25	魂1406	–
效目上々其ノ壹	能力强化	用药丸回复时生命力的回复量上升20%	生气768	–
攻+26・かま	能力强化	镰刀的攻击力+26	魂1525	–
攻+23・かま	能力强化	镰刀的攻击力+23	魂1332	–
心得[智水]	付与效果	吸收给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	生气800	力78、体力56
攻+40・くわ	能力强化	锄头的攻击力+40	魂3027	–
锹曲り回し	能力强化	发动锄头奥义时的移动速度上升	生气1200	–
攻+32・くわ	能力强化	锄头的攻击力+32	魂1938	–
极意[虚空]	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气380、魂1266	力92、体力66
竹枪の曲艺	能力强化	长按□键配合←/→可发动竹枪蓄力攻击	生气1176	–
攻+30・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+30	魂1841	–
攻+38・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+38	魂2876	–
极意[降魔]	付与效果	攻击力随着连击次数的增多大幅上升	生气455、魂1516	力106、体力77
攻+28・かま	能力强化	镰刀的攻击力+28	魂1744	–
奋いおこし其ノ贰	能力强化	田吾作和茂平次的战斗能力上升	生气1244	–
攻+34・かま	能力强化	镰刀的攻击力+34	魂2724	–
极意[华严]	付与效果	奥义的伤害上升30%	生气545、魂1815	力120、体力88
攻+53・くわ	能力强化	锄头的攻击力+53	魂4338	–
攻+46・くわ	能力强化	锄头的攻击力+46	魂3624	–
极意[坏劫]	付与效果	全体攻击的伤害上升20%	生气934、魂3113	力149、体力107
真髓[地大]	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气1339、魂4462	力175、体力127
攻+44・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+44	魂3443	–
本复之甲斐	能力强化	用道具解除异常状态时生命力回复30%	生气780、魂2601	–
真髓[智慧]	付与效果	吸收魂时灵力的回复量大幅上升	生气1118、魂3727	力135、体力98
攻+41・かま	能力强化	镰刀的攻击力+41	魂3262	–
攻+48・かま	能力强化	镰刀的攻击力+48	魂3904	–
真髓[久修]	付与效果	灵力的回复速度大幅加快	生气652、魂2172	力162、体力117
轻业浮き	能力强化	跳跃后的浮空时间延长50%	生气5420	–
攻+59・くわ	能力强化	锄头的攻击力+59	魂6644	–
攻+68・くわ	能力强化	锄头的攻击力+68	魂10220	–
竹枪の妙手	能力强化	发动竹枪地上奥义时的持续时间延长	生气5310	–
攻+50・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+50	魂4121	–
攻+56・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+56	魂6312	–
攻+63・かま	能力强化	镰刀的攻击力+63	魂9198	–
攻+54・かま	能力强化	镰刀的攻击力+54	魂5980	–
镰切诘め	能力强化	发动镰刀奥义时灵力的消耗量减少	生气5531	–
极意[法剑]	付与效果	给敌人造成的伤害上升10%	生气1602、魂5341	力187、体力135
攻+74・くわ	能力强化	锄头的攻击力+74	魂15989	–
真髓[天眼]	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气3679、魂12262	力223、体力161
真髓[转生]	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气2938、魂9793	力211、体力153
攻+68・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+68	魂9709	–
攻+72・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+72	魂15190	–
真髓[光明]	付与效果	吸收给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	生气5659、魂18862	力235、体力170
攻+70・かま	能力强化	镰刀的攻击力+70	魂14390	–
真髓[白业]	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气1918、魂6394	力199、体力143
攻+78・くわ	能力强化	锄头的攻击力+78	魂48180	–
攻+76・くわ	能力强化	锄头的攻击力+76	魂25636	–
锹切り捲り	能力强化	发动锄头奥义时的攻击时间延长	生气17312	–
攻+77・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+77	魂45771	–
攻+75・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+75	魂24354	–
效目上々其ノ贰	能力强化	用药丸回复时生命力的回复量上升30%	生气16959	–
奋いおこし其ノ叁	能力强化	田吾作和茂平次的战斗能力大幅上升	生气17666	–
攻+72・かま	能力强化	镰刀的攻击力+72	魂23072	–
攻+77・かま	能力强化	镰刀的攻击力+77	魂43362	–
攻+88・くわ	能力强化	锄头的攻击力+88	魂128132	–
攻+87・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+87	魂121725	–
攻+86・かま	能力强化	镰刀的攻击力+86	魂138234	–
秘奥[功德]	付与效果	发动全体攻击时全部武器的灵力全回复	生气7412、魂24705	力245、体力178



Capcom 在上个月公布了《MH4G》已经着手开发的消息，预计在今年秋天发售，各位已经封刀的猎人又可以准备了。这次研究中心的内容是护石技能出现范围的固定方法教程，虽然比较核心向，不过对好护石的筛选有一定效率，如果一直刷不出自己想要的护石的话，这个教程或许能帮到你。

研究中心

怪物猎人 4	
モンスターハンター4	
Capcom	日版
2013 年 9 月 14 日	1 ~ 4 人
5990 日元	对应扩张右摇杆

3DS　动作·狩猎　ACT

攻略研究：Vol.210、211、212

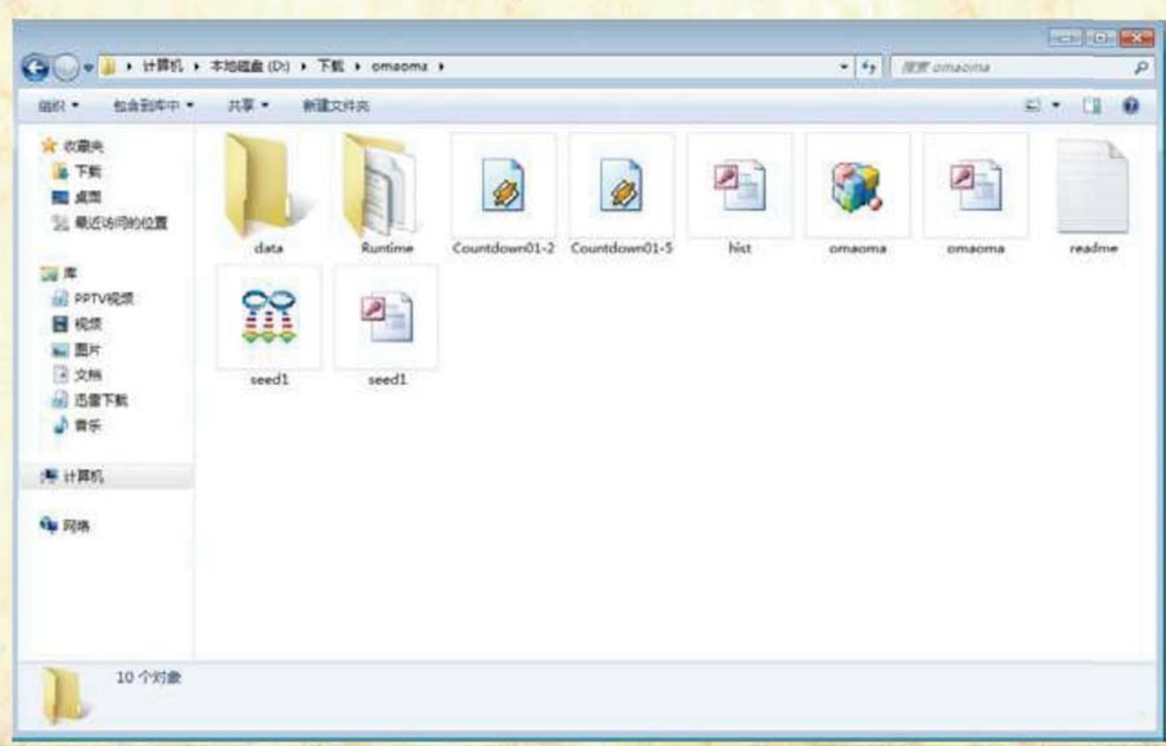
炼金时会出哪些技能的护石是由一定的乱数组合决定的，通过特定的软件，可以计算出特定技能护石的出现范围，比毫无目的的刷效率要高得多，但即使是这样，想刷出有心仪技能的护石也很辛苦，同时过程也很枯燥，不介意护石好坏的玩家建议还是不要用这个方法，当然，如果之前说的这些你都不在意的话就接下往下看吧。

刷前准备

1. 通过这个方法刷护石得用到天运の炼金术，需要消耗大量的祸々しい狂龙结晶以及没用的神秘の护石、未知の护石，刷之前最好多收集一些。当没用的神秘の护石和未知の护石有了一定累积后，就通过整理装备选项，将这些准备拿来炼金的没用护石放在箱子里同珍稀度的护石的前面，方便炼金时快速进行选择，以节省时间。

2. 固定护石出现范围需要用到几个软件，笔者已上传到网盘，地址是：http://pan.baidu.com/s/1kT2XRYR。另外使用软件还需要计算机中已经安装了 Microsoft Office，没有的话可以搜索一下进行安装，这里就不详细说明了。

3. 将下好的软件压缩包解压出来后，先打开“Runtime”文件夹，双击“xrun_setup.exe ”进行安装。要注意由于软件是以日文操作系统为基础编写的，在中文系统的电脑上使用时会出现乱码，无乱码的软件界面可以参考本文的图。



名词解释

SEED：可以看成是技能乱数组合里的横轴，有 SEED1 和 SEED2 两个，分别决定护石第一个技能和第二个技能。

Table：可以看成是技能乱数组合里的纵轴，决定 SEED1 和 SEED2 的技能组合，一共有 17 个，根据启动游戏到选择存档进入游戏时所花的时间决定。简单来说这个教程就是通过固定横轴和纵轴的方法，使其相交的地方就是玩家想要护石。

充足值：决定护石两个技能点数，数值越大护石的技能点数就越多，充足值最大为 20。

判定值：决定护石的镶嵌槽数，数值越大越容易出镶嵌槽多的护石，判定值最大为 99。

固定第二技能

1. 先在清空炼金炉的情况下存一次档。



2. 放入 3 个没用的未知の护石（神秘の护石）进行天运の炼金术，这时 SEED2 就会决定下来。



3. 去完成任意一个任务回来，这里建议比较快的采集任务，如村 1 ★的“调合の妙を学习せよ！（交纳一个回复药 G）”或“生肉を美味しくせよ！（交纳一个こんがり肉）”，还有村 2 ★的“新鲜なサシミウオを求めて（交纳两条黄金鱼完成副任务即可）”，任务完成后不要存档。

4. 回来后先再放入 3 个没用的未知の护石进行天运の炼金术，接着再确认之前炼出来的护石。（注意一定得先进行新的炼金再确认结果，顺序不能颠倒。）





5. 打文件夹件里的“omaoma.exe”，对照炼金结果，将每格护石的第二个技能填入软件上方对应的格子里，其中第一行对应歪んだお守り出的神秘の护石和未知の护石；第二行对应古びたお守り出的龙の护石、王の护石、女王の护石；第三行对应光るお守り出的城塞の护石、骑士の护石，如果有的护石没有第二个技能就空着，一般填了 3 ~ 4 个后就会锁定 SEED2，要重新填就选“リセット”进行重置。如图，填了 3 个技能后，锁定出惟一的这个编号为 45244 的 SEED2，这个就是现在游戏所正在使用的 SEED2，软件下方的表格是该 SEED2 具体的情况，包括在第几格的哪种护石会出怎样的技能，同时还有该格护石的判定值（分号左边数值），如果是高判定值的护石，会用红色标示。



6. 如果 SEED2 中有自己想要的技能，同时判定值还不错的话，就可以存档了。不满意就读档，从第 2 步重新开始，直到得出满意的结果。有了好的 SEED2 后，以后每次进行炼金时，一定要遵守先炼金再确认上次炼金结果的原则，这样该编号的 SEED2 就会一直保持下去（之前第 4 步的做法也是为了这个），而想换个 SEED2 的话，就先确认结果再炼金，因为只要炼金炉一旦清空 SEED2 就会改变。如果鉴定出的护石第二个技能比较少，确定不出惟一的 SEED2，这时我们可以再完成一个任务回来继续鉴定（同样是不存档和先进行炼金再确认结果），直到得出惟一的 SEED2 来决定是否要这个。另外如果已经固定好 SEED2 了，只是想确认一下 SEED2 的具体情况，可以在“SEED2 指定”的方框中填入自己正在使用的 SEED2 编号，这样就不用借助炼金结果来一步步锁定了。

选择第一技能

有了满意的 SEED2 就可以开始刷了，比如我想刷第 5 格古びたお守り出的攻击技能，那就双击它，这时会自动启动文件夹中的另一个软件“seed1.exe”，通过这个软件，我们可以搜索出固定了第二技能（スキル 2）的护石的其他参数，包括第一技能（スキル1）、镶嵌槽（スロット）数量和充足值，我这里选的第一技能是“痛击”，并且两个技能都选了最大值，由于判定值是 99 的格子，镶嵌槽则直接选了 3，选择好后点“GO！”就会搜索出结果，可以发现，满足我要求的护石只存在于 Table 4、Table 7、Table 10，并且右边还会显示出第一技能所在的 SEED1，这里我选了 Table 4 来刷，SEED1 编号是 7269。和 SEED2 一样，如果已经有确定好的 SEED1，那就在右上角的方框中填入编号，就能直接调出该 SEED1。

Seed1スナイプ支援ツール ver.1.241

seed2 45244　錬金モード 天運（歪・歪・歪）　狙い枠 5/古　seed1　前呼

スキル1 痛撃 5 ◉指定 ○以上　スロット 3 ○指定 ◉以上　クリア

スキル2 攻撃 10 ◉指定 ○以上　充足値 ○指定 ◉以上　3件 Go！

T	No	スキル1	値	スキル2	値	スロット	充	seed1
4	20535	痛撃	5	攻撃	10	○○○	20	7269
7	36498	痛撃	5	攻撃	10	○○○	20	48213
10	53656	痛撃	5	攻撃	10	○○○	20	42400

固定Table和调整乱数





1. 双击之前搜索结果的 Table 4 那行，会弹出新的界面，这时可以开始固定 Table 了。在炼金炉是前一次炼金炼好的状态下保存（千万别确认结果），然后退出游戏，进入 3DS 的设定界面调整时间，把设定好的日期和时间记好，然后在点决定的同时按下软件的 F1（也对应键盘 F1），这时软件会开始计时，接着退出设定界面进游戏，在选择好存档后按“はい”的同时按软件的 F2（对应键盘 F2），这时左边的计时会停下，为了方便这里将这个时间称为 Table 时间，它决定了玩家进入哪个 Table，先把这个时间记录下来，方便以后对照。



2. 因为之前炼金炉中已经有炼好的，去放 3 个未知の护石炼金后将炼好的护石取出，并在决定好放入的护石后按“はい”的同时按下软件的 F3（对应键盘 F3），这时右边的计时会停下，为了方便这里将这个时间称为 SEED1 时间，它决定了护石第一个技能的种类。



3. 完成一个任务回来，再放入 3 个未知の护石炼金后取出上一次的护石，将这次结果中护石的第一个技能按顺序填入软件上方的格子中，同样填了 3 ~ 4 个就会得出结果，要重新填就选“リセット”进行重置。结果包括这次进入的 Table 和 SEED1，如果不是自己的目标 Table，那就从设定时间那步开始重来，从不同的时间的进入游戏，直到进入自己想要的 Table 为止。每次测出不同的 Table 后，最好把时间记下来，方便以后进入别的 Table，另外从进入游戏后的团长站位、村紧急任务中高难度任务的种类也可以大致判断出现在是哪个 Table，可以一并记下来，总结出自己的 Table 时间表。有了总结出来的 Table 时间后，可以把这个时间填入到软件 Table 时间下方的方框里，这样下次计时时就会从这个时间开始倒数，并且快到 0 时还会有声音提示，精确度要高一些。



4. 进到了对应的 Table 后就可以开始调整 SEED1 的乱数了，前面也说了，SEED1 的乱数是根据炼金时放入护石后按“はい”的一刻决定的，也就是 SEED1 时间。如果 Table 是对的，那每次炼金并输入结果后，软件会给出玩家现在的 SEED1 时间和指定护石的 SEED1 时间之间的误差，只要按软件来调整，就能越来越接近想要的结果。软件右边的两个时间就是推荐的调整时间，“进”为推后的时间，“戻”为提早的时间，输入炼金的结果如果发现有误差，就在这两个时间里任选一个即可，接着从设定时间那步开始重来，但要注意千万不能选小于 Table 时间的时间，因为这根本不可能做到，另外还得预留一点时间从村口跑到炼金炉处。点了“进”或“戻”后，该时间就会自动填进软件 SEED1 时间下方的框中，这样下次计时这里也会和 Table 时间一样是倒数。通过不断的测试，缩短误差，当精确到目标的时间后，想要的护石就刷出来了，当然要做到这点并不轻松，最后祝大家早日都能刷到想要的护石。

硬件短消息

栏目主持：乌冬 文 钢琴

高频光过滤型3DS LL专用保护贴

品　　名	液晶保护フィルム【ブルーライト62%カット タイプ】】
出　　品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1280日元

虽然已经过了春节，但气温依然不见升，相信不少玩家现在还经常窝在被窝里开展二次元冒险之旅吧，那么请务必要注意保护眼睛，除了屏幕本身亮度和周围环境的差异以外，液晶光源里的高频段光波也是对眼睛产生损害主要原因，因为其所携带的能量高，长时间受到高频段光波照射的话，敏感脆弱的视神经就很容易会被这些高能射线给灼伤，正所谓“晒瞎狗眼”。Cyber推出的高频光过滤型3DS LL专用保护贴，内含特殊材料可过滤62%高频段光波的能量，同时还有抗刮伤、自动排气泡功能，方便实用，有需要的朋友可考虑入手。





3DS专用皮套

品　　名	Leather Cradle Case and Cartridge Holder
出　　品	CTA Digital
对应机种	3DS
官方价格	12.99美元

欧美周边商CTA Digital又来了，这款3DS专用皮套的纹理，有耍《怪物猎人4》的朋友一定会觉得好有既视感的，是不是和封面怪黑蚀龙的皮很相似呢。内部空间由于不是全包围的结构，所以防护性能不是太高（毕竟是装饰向的周边）；有3个卡带收纳槽，看着似乎夹得挺紧，不过还是要多加个心眼留意会不会飞出来；底层有能把3DS固定的卡榫，收纳状态下不必担心3DS会滑出来。







3DS专用便携供电底座

品　名	External Power Supply and Charging Dock
出　品	CTA Digital
对应机种	3DS
官方价格	27.99美元

和前面的皮套一样出自CTA Digital之手，这款周边表面上，是一个充电底座，实际上，它是内藏锂电的移动电源。把锂电塞进原本功能很鸡肋的充电底座里，使其实用性上升好几个级别，CTA Digital此举可谓相当聪明，虽然底座和3DS几乎没有怎么固定，但要拿在手上边充边玩还是没什么问题的。关于电池的容量，官方暂时没标出实际数字，只粗略地说可以为3DS充满1.5次电，也就是说大概是1800～2000mAh左右，容量不算太大。





笑面史莱姆卡带盒

品　名	スマイルスライム 3DS专用カードケース
出　品	Square Enix
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	1000日元

史莱姆是存在于《勇者斗恶龙》世界里的招牌软体怪物，有许多亚种，性质方面也有很大差异，和“《最终幻想》系列”的陆行鸟一样，也是Square Enix的吉祥物之一，人气高到可以出单独游戏。作为一只吉祥物，怎么能少得了它的周边呢，Square Enix最近推出了史莱姆形状的卡带盒，因为可以当挂饰，所以体积好袖珍，比3DS卡带盒肥一圈，能容纳3张3DS卡带，用挂绳绑在3DS上，一定让人眼前一亮。





3DS专用握把

品　名	任天堂公式ライセンス商品 スゴ握 for 3DS
出　品	Hori
对应机种	3DS
官方价格	1050日元





Hori出品的3DS握把，是同类产品里骨骼最精奇的成员。其最大的特色是能活动的握把部分，可以根据个人喜好选择展开或者是收起来，握把处于收纳状态下能方便地携带出门，这种设计在长达30年的电子游戏历史中也实属少见，必须要点个赞。除此之外，握把整体的外观和功能设计也相当贴心：握把背部有可展开的支架；3DS触控笔和游戏卡槽的部位特意留空了一块，方便相关操作；除握把部分有小部分突出以外，整体的尺寸和3DS保持一致，修身美观。本品对于还在使用3DS与恶势力对抗的朋友来说，虽然不是必须的周边，但确实是款值得推荐的诚意产品（要是有供电功能和像Cyber右滑杆那样的设计就完美了，但做人不能太贪心啊）。





下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报



怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日

武装战线・男たちの觉悟！

更新时间：2013.11.22

任务类型	狩猎
任务等级	★3
地点	斗技场
主任务条件	讨伐1只彻甲虫和1只重甲虫
副任务条件	无
参加条件	无
契约金额	800z
主任务报酬金额	7200z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

斗技场同时讨伐1只彻甲虫和1只重甲虫的任务，不过由于是下位，即使两只怪物同时在场也不会有太大的压力，建议先打血少的彻甲虫，这样重甲虫无法利用彻甲虫合体后也会好打很多。另外场地中间的铁栅栏是可以用的，将两只怪物分开后可加快讨伐速度。完成任务后可获得制作防具“武装战线ジャケット/武装战线ライダ–ス”的关键素材。

クロ–ズ・ヘッド 达の激突！

更新时间：2013.11.22

任务类型	狩猎
任务等级	★5
地点	熔岩岛
主任务条件	狩猎2只红速龙王
副任务条件	破坏红速龙王的头部
参加条件	HR4以上
契约金额	700z
主任务报酬金额	6900z
副任务报酬金额	1500z
时间限制	50分钟

任务解说

两只红速龙王都为巨大个体，体力和攻击力都比一般的要高，而且两只同时在场，千万不能掉以轻心。体型变大后带来的招式判定也变大，特别是飞扑，对远程武器有不小的威胁，建议使用片手剑等机动性高的武器贴身作战，这样它就不会使用飞扑，而噬咬也很难命中其脚下的目标。完成任务后可获得制作“坊屋”系防具的关键素材。



モンハン部・赤组白组应援歌

更新时间：2013.11.29

任务类型	狩猎
任务等级	★5
地点	斗技场
主任务条件	狩猎1只白兔兽和1只桃毛兽
副任务条件	无
参加条件	HR4以上
契约金额	1000z
主任务报酬金额	9000z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

白兔兽和桃毛兽的攻击并不算太凌厉，使用远程武器拉开距离周旋可较轻松地讨伐。桃毛兽针对远程的招式不多，而且很好躲，建议先打会到处乱冲的白兔兽，另外要注意两只怪物都会狂龙化。完成任务后可获得制作狩猎笛“应援团笛【メガホン】”和防具“シャドウアイ”、“狩猎迷彩ジャ–ジ/狩猎迷彩ジャケット”的关键素材。





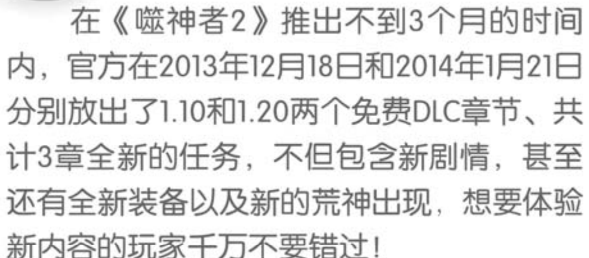
噬神者2

◆ACT◆BNGI◆日版◆2013年11月14日

在《噬神者2》推出不到3个月的时间内，官方在2013年12月18日和2014年1月21日分别放出了1.10和1.20两个免费DLC章节、共计3章全新的任务，不但包含新剧情，甚至还有全新装备以及新的荒神出现，想要体验新内容的玩家千万不要错过！

1.10DLC章节

该章节包含了5个新任务，完成后除了可以获得一些合成新装备的素材外，还可以获得圣诞服装合成素材，用于合成最新的圣诞装，以下是所有任务的过关要点一览：



クリスマスパック

任务名称	アンチノミ–
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	エイジス
会出现的荒神	グボロ・グボロ堕天（火）×2/クアドリガ堕天×1
报酬	荒神晶体1/堕龙炎角/サンタの落とし物

要点 一开始只会出现1只グボロ・グボロ堕天（火），90秒后另一只グボロ・グボロ堕天（火）和クアドリガ堕天同时登场，最好能在90秒内将第一只グボロ・グボロ堕天（火）干掉，一旦3只荒神汇合的话场面会非常混乱。グボロ・グボロ堕天（火）的弱点是冰属性，可破坏背ビレ、炮塔和尾ビレ；而クアドリガ堕天的弱点则是火属性，可破坏前面装甲、ミサイルポッド和后足，破坏难度很低。



任务名称	ブライニクル
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	神机兵保管库
会出现的荒神	デミウルゴス×1/暴走神机兵・大剑型×4
报酬	荒神晶体2/暗神ノ柱/サンタの落とし物

要点 难度很大的一关，一开始就会有デミウルゴス登场，2分钟后两只暴走神机

兵・大剑型增援，接下来每消灭一只暴走神机兵・大剑型就会迅速补上一只，直到4只全部增援完为止，因此场上会长时间存在3只荒神。推荐优先消灭デミウルゴス，再集中火力对付暴走神机兵・大剑型，要注意它们的弱点和可破坏部位虽然和主线任务中一样，但体力和攻击力大幅提升，回复道具一定要带满。



任务名称	垓下の布阵
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	赎罪の街
会出现的荒神	ハガンコンゴウ×4
报酬	荒神晶体3/禁猿大皮/サンタの落とし物

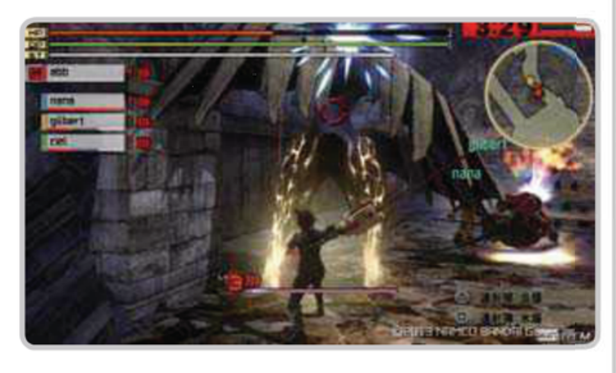
要点 4只ハガンコンゴウ同时登场，而且基本是两只在一起的，带上降低声音的技能也只能一定程度上抑制ハガンコンゴウ汇合，最好的方法还是集中火力削减数量。ハガンコンゴウ的弱点是神属性，使用破碎和贯通两种属性以及强力的技能快速消灭一只，数量一旦降下来压力会骤减，打不过就多研究下打法以及走位吧。

任务名称	光风晴月
难度等级	10
时间限制	5分钟
战斗区域	炼狱の地下街
会出现的荒神	セクメト×1/シユウ堕天×1/シユウ×1/イエン・ツイ−×1
报酬	荒神晶体4/禁鸟红莲剑/サンタの落とし物

要点 本关的任务难点在于任务时间只有5分钟，并且无法携带スタングレネ−ド，建议带上强力的辅助技能，例如2分钟内和3分钟内维持3级连锁爆发状态，同时增加移动速度等。初期セクメト、シユウ堕天和シユウ会分别位于地图的3个不同位置，装备有骚音技能的强化装备，然后往シユウ所在的右上角区域走，战斗时能将另外两只吸引过来，不用担心场面太混乱，实际测试这几只荒神的强度很低，集中火力1分钟干掉1只没有任何难度。将3只干掉后イエン・ツイ−登场，强度依旧不高，武器攻击力和技能足够强的话，5分钟的时间足以完成任务。

任务名称	为小失大
难度等级	10
时间限制	10分钟
战斗区域	黎明の亡都
会出现的荒神	コンゴウ堕天×1/グボロ・グボロ堕天（火）×1/シユウ堕天×1/カバラ・カバラ×1
报酬	荒神晶体5/堕鸟招雷炮/サンタの落とし物

要点 コンゴウ堕天会在第一时间登场，接下来30秒后グボロ・グボロ堕天（火）登场，再过30秒シユウ堕天登场，时间剩余8分30秒时カバラ・カバラ出现，之后我方全员会强制进入3级连锁爆发状态，同时所有荒神进入活性化状态，利用爆发状态的高攻击力集中火力逐个歼灭荒神，由于カバラ・カバラ不是攻击目标，因此不用去管，10分钟的时间足够全灭前3只荒神了。但如果玩家能成功破坏カバラ・カバラ的鼻塔，可以额外获得一个Aチケットプラチナ，不过一旦与カバラ・カバラ战斗，玩家的3级爆发连锁槽会徐徐减少。



1.20DLC章节

追加了漆黑の捕食者和ニュ−イヤ−パック两个章节，其中漆黑の捕食者章节包含了新增的剧情，另外还会出现该章节新追加的大型荒神ハンニバル神速种，ニュ−イヤ−パック则追加了10个任务，难度要比

漆黑の捕食者低很多，建议先完成ニューイヤーパック的任务再来挑战漆黑の捕食者。

注1：漆黑の捕食者章节中的所有任务完成一次后，会变成不限制携带同伴的自由任务，玩家可以自行选择同伴。

注2：1.20版中已经大大降低了导弹铳组合子弹的威力，想要过关不能单靠子弹，还必须大幅强化武器的基本攻击力。

ニューイヤーパック

任务名称	サーディン・ラン
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	エイジス
会出现的荒神	スパルタカス×1/ザイゴート×4/セクメト×2
报酬	荒神晶体11/暴食晶体/ギルのお年玉

要点 本次任务ギルバート强制同行，目标是1只大型变种荒神スパルタカス。开场后4只ザイゴート和スパルタカス会直接登场，将所有ザイゴート击破后，セクメト会登场，击破第1只セクメト2分钟后，第二只セクメト继续增援，鉴于本次的任务目标只要求打倒スパルタカス，可以直接让全员集火スパルタカス，这样即使队友会无意中攻击到ザイゴート，也可以极大地延缓セクメト登场的时间。スパルタカス的特点和主线任务中一样，但本次任务中还会追加蓄力技能，蓄力时其全身会出现雷电提示，蓄力的情况下スパルタカス的攻击力会大幅提升，一定要注意体力的回复。

任务名称	鉴の槛
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	愚者の空母
会出现的荒神	テスカトリポカ×1/ナイトホロウ×5
报酬	荒神晶体6/暴食晶体/ナナのお年玉

要点 香月ナナ强制同行，目标是1只テスカトリポカ，直接全力攻击它即可，弱点是神属性。和主线流程比，它的体力提升较大，全力攻击也要5分钟以上才能打倒，周围的ナイトホロウ的体力和攻击力要比其他任务中高很多，可以不用管它们，当然也可以利用它们快速进入爆发状态。

任务名称	荒魂の城迹
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	神机兵保管库
会出现的荒神	スサノオ×2
报酬	荒神晶体12/暴食晶体/シエルのお年玉

要点 目标是两只スサノオ，且第二只会在开场2分钟后增援，自身能力大幅上升，看上去很难，但实际上很简单。玩家在战斗中一样要抓住本场战斗的特殊效果发动条件，即进入爆发状态下自身的攻击力和防御力会大幅提升，利用这点，长期保持在爆发状态下，攻击力和防御力会长期处于很高的状态（不限制爆发状态等级），全力攻击加上神属性子弹，可在2分钟内解决第1只スサノオ，笔者第一次打就在5分钟左右结束战斗，直接获得SSS评价。

任务名称	饿狼の居城
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	铁塔の森
会出现的荒神	マルドゥーク×1/暴走神机兵・长刀型×2/暴走神机兵・大剑型×2
报酬	荒神晶体10/暴食晶体/荒神本绢

要点 目标荒神マルドゥーク的弱点是冰属性，任务的实际难度不高，旁边的暴走神机兵・长刀型和大剑型可以不理它们，威胁不会太大，如果要先打它们的话反而麻烦，打倒1只后3分钟后又会增援1只，一共会增援两次，因此直接将目标锁定为マルドゥーク相对更加简单。マルドゥーク在活性化时无法使用回复道具，可以进入爆发状态来减轻伤害，6分钟内将其直接击破过关可以获得SSS评价。

任务名称	オーガズ・ウォール
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	创痕の防壁
会出现的荒神	ヤクシャ・ラージャ×4
报酬	荒神晶体7/暴食晶体/荒神本绢

要点 同时与4只ヤクシャ・ラ–ジャ战斗，战斗开始后集中火力消灭1只，再将其他3只引到中央广场逐个击破，本次任务的ヤクシャ・ラ–ジャ攻击力虽然有提升但体力明显下降，不追求部位破坏的话8分钟内足够解决战斗了。敌人的弱点是火、雷和冰属性，多带点回复道具以备不时之需。

任务名称	ブル–・ロ–グ
难度等级	10
时间限制	10分钟
战斗区域	愚者の空母
会出现的荒神	グボロ・グボロ堕天（冰）×1/コンゴウ堕天×1/ガルム×1
报酬	荒神晶体8/暴食晶体/荒神本绢

要点 目标是グボロ・グボロ堕天（冰）和コンゴウ堕天各1只，带上强化火属性攻击力的强化部件，加上本任务的辅助效果为自动增加火属性攻击力，快速消灭它们不是问题。开战后30秒ガルム会出现在A地点，不用管它，它会在一定时间后自动赶过来增援，争取在其赶到之前消灭1只荒神，压力会大幅降低，只要将グボロ・グボロ堕天（冰）和コンゴウ堕天消灭即可过关。ガルム的体力很高，要干掉它时间比较紧张。

任务名称	火碎领域
难度等级	10
时间限制	10分钟
战斗区域	神机兵保管库
会出现的荒神	クアドリガ×1/ラ–ヴァナ×1
报酬	荒神晶体13/暴食晶体/荒神本绢

要点 10分钟内消灭クアドリガ和ラ–ヴァナ各1只，两者的弱点都是冰属性，带上对应属性的刀身和冰属性子弹，开战后全力攻击クアドリガ，将其消灭后，剩下ラ–ヴァナ就没什么难度了，本次任务支援技能冰属性攻击大幅强化的效果，武器强度足够的话时间大概在8分钟左右能够完成任务。



任务名称	幻月环
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	叹きの平原
会出现的荒神	ツクヨミ×1/ボルグ・カムラン×1
报酬	荒神晶体14/暴食晶体/荒神本绢

要点 目标是消灭1只ツクヨミ和ボルグ・カムラン，二者弱点都是雷属性，任务还会自动追加雷属性攻击力上升的辅助效果，开战后在不要惊动ツクヨミ的情况下将ボルグ・カムラン引过来干掉，多带点回复道具，10分钟就能结束战斗。



任务名称	帝王の再临
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	镇魂の废寺
会出现的荒神	ハガンコンゴウ×1/ディアウス・ピタ–×1/ザイゴ–ト×1
报酬	荒神晶体15/暴食晶体/荒神本绢

要点 本任务自动附加神属性攻击力强化效果，而几个荒神弱点都是神属性，开始后快速往上方移动，躲开中央位置的ディアウス・ピタ–直接先干掉ザイゴ–ト和听觉灵敏的ハガンコンゴウ，争取在ディアウス・ピ



タ–察觉前将它们解决掉。不要先去攻击ディアウス・ピタ–，这样会导致ハガンコンゴウ中途增援增加战斗难度。

任务名称	クアドラプル
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	赎罪の街
会出现的荒神	シユウ堕天×1/ハガンコンゴウ×1/ヤクシャ・ラ–ジャ×1/ウコンバサラ×1
报酬	荒神晶体9/暴食晶体/荒神本绢

要点 该篇章难度最高的任务，一开始立刻往右移动，不让ハガンコンゴウ察觉的情况下与队友汇合并快速干掉シユウ堕天，接下来再灭掉体力较低的ヤクシャ・ラ–ジャ和ウコンバサラ就没啥难度了。本任务的要点在于一开始尽量让左边的同伴拖住两只荒神，自己和右边的同伴拖住另一个即可，将荒神的数量削减下来就简单了，多带点回复道具，辅助技能最好是开场强化攻击力的，在任务开始2分钟后全员的攻击力会上升，大大加快攻略速度。

漆黑の捕食者

任务名称	不死の帝龙
难度等级	9
时间限制	40分钟
战斗区域	叹きの平原
会出现的荒神	ハンニバル×1/ザイゴ–ト×3
报酬	仄暗い羽/真龙焦热牙/24750fc

要点 目标是ハンニバル1只，一开始快速灭掉面前的3只ザイゴ–ト再单独对付ハンニバル，它的弱点是冰和雷，可以破坏的部分为逆鳞（侧面）、笼手和头部，和主线任务中出现的没有区别，老办法打倒它即可。

任务名称	ロスト・プロパティ
难度等级	9
时间限制	40分钟
战斗区域	炼狱の地下街
会出现的荒神	ボルグ・カムラン堕天（火）×1/セクメト×1
报酬	漆黑の翼/炎骑狱面盾/24750fc

要点 装备冰属性的武器和子弹，开战后全力攻击ボルグ・カムラン堕天（火），它的弱点和主线中一样，可破坏的部位依旧是盾、针和尾巴，除了针要用破碎属性的子弹攻击容易破坏外，其他部分的破坏难度都不高，争取在2分钟内解决它。セクメト会从地图上方出现，弱点也是冰属性，注意它的绝大部分攻击方式都附带眩晕效果，可破坏的部位依旧是头、翼、拳3个部分，利用空中系攻击技能来破坏会比较容易，整体难度不算高的任务。



任务名称	マイス・プレイ
难度等级	9
时间限制	40分钟
战斗区域	赎罪の街
会出现的荒神	プリティヴィ・マ–タ×1/クアドリガ堕天×1
报酬	暗色の大翼/堕王冰重炮/24750fc

要点 两个荒神都是冰属性，装备火属性的子弹和刀身，开战后快速往左侧移动，争取在クアドリガ堕天察觉前将体力较低的プリティヴィ・マ–タ干掉，两只荒神的讨伐难度都不高，可破坏的部位和主线任务中一样，由于二者是同时出场的，破坏的成功概率要比上一个任务高，多利用火属性的子弹来打。

任务名称	漆黑の捕食者
难度等级	10
时间限制	40分钟
战斗区域	镇魂の废寺
会出现的荒神	ハンニバル神速种×1
报酬	33000fc/亡龙铠/亡龙神兜

要点 本任务强制和侵食状态下的雨宫リンドウ一起战斗，两人对付这个新的变种荒神难度还是很大的，回复道具一定要带全，将其引到寺院内最宽广的区域战斗，注意陷阱道具ホ–ルドトラップ对其无效，多带几个スタングレネ–ド对作战帮助会很大。



任务名称	亡国の血战
难度等级	?
时间限制	40分钟
战斗区域	神机兵保管库
会出现的荒神	ハンニバル神速种×1
报酬	荒神晶体16/暴食晶体/荒神本绢

要点 难度极高的一关，最大的难点在于只能玩家单人出场，没有同伴不但会被ハンニバル神速种集中攻击，且体力耗尽时无法获得救援，直接算作死亡一次，除了需要有过硬的技术和强力的技能外，运气也是很重要的一环，除了回复道具要带满外，**スタングレネ-ド**也要多带一些。另外，导弹铳战术被削弱，想要蒙混过关是不行的，还是多多提升自己的技术吧。



新增大型荒神：ハンニバル神速种

漆黑の捕食者篇章新增的大型荒神，ハンニバル系荒神的强化变种，和原始种相比，其最大的特点是攻击性、攻击力和速度都极大幅度地提升了，攻击方式除了包含ハンニバル系荒神的绝大部分技能外，还追加了小部分全新的攻击手段，其主要的攻击方式有：三方向的黑色火球攻击，攻击前会有抬头吼叫的动作，躲在侧面或者防御都可以；飞扑攻击，攻击前会有低头突进的准备动作，速度很快，在近距离看不清的时候要注意，最好不要长时间在其前方迂回；乱拳攻击，这招和原始种一样，使用前也会有准备动作，攻击前方近距离和中距离范围内的目标，看到其准备动作后快速侧闪或者直接防御；黑色火焰柱召唤，这是威胁极大的一招，发动前其左臂会出现黑色的雾气，攻击地面后制造一个具有追踪能力的圆形火焰区域追击玩家，一旦抓到玩家就会出现巨大的黑色火焰柱，这招无法防御，看到其准备动作后立即高速移动，避免被追踪区域抓住；吐息攻击，和原始种一样，攻击前方扇形内的所有目标，且会反复攻击两次，第一下躲开或防住后不要贸然冲上去；甩尾攻击，位于其身后时注意尾巴的动作，看到抬起时快速后退或防御；雷电剑，和**カリギュラ**的雷电剑一样，发动前右手会出现紫色的电剑，然后跳起快速突击前方远距离的目标，动作很明显，快速往两边侧闪就能躲开；自身周围火焰攻击，这招要破坏其背上的逆鳞后才会使用，发动前会飞到空中准备2秒，然后扇动翅膀发动火焰波及周围360度的范围，这招的速度比原始种更快，不过依旧有足够的时间让玩家进行防御。**ハンニバル**神速种攻击后的间隙极小，很多招式后甚至没有可反击的时机，从侧面和背面攻击安全性稍微要高一些。可破坏的部分为笼手、头部和背上的逆鳞，破坏的难度相对来说并不高，但鉴于ハンニバル神速种极高的攻击性，破坏时一定要注意不要贪刀，不倒地的情况下，砍上1、2刀就要快速撤离。

关于新增道具

新增道具可以在以上的所有任务中获得，后文是两个版本的DLC章节中新增的所有道具以及作用一览。

注：响应晶体和トナカイの落とし物这两个道具所需要完成的任务，目前只有通过随机DLC才能获得，并不是所有玩家都可以拿到该任务的。未拿到的玩家可以通过通信对战的方式获得这两个物品，全玩家开放配信的时间暂时未定。



道具名称	获得方法	作用
荒神晶体1	10级任务アンチノミ–报酬	强化部件ハ–ドパンチャ–合成素材
荒神晶体2	10级任务ブライニクル报酬	强化部件ドッグファイト合成素材
荒神晶体3	10级任务垓下の布阵报酬	强化部件隐密部队合成素材
荒神晶体4	10级任务光风晴月报酬	强化部件ランナ–ズハイ合成素材
荒神晶体5	10级任务为小失大报酬	强化部件女神の加护合成素材
荒神晶体6	10级任务鉴の槛报酬	强化部件铁の壁合成素材
荒神晶体7	10级任务オ–ガズ・ウォ–ル报酬	强化部件ホロウストライカ–合成素材
荒神晶体8	10级任务ブル–・ロ–グ报酬	强化部件火强化改Ⅱ合成素材
荒神晶体9	10级任务クアドラプル报酬	强化部件アクロバットチ–ム合成素材
荒神晶体10	10级任务饿狼の居城报酬	强化部件愈しの女神合成素材
荒神晶体11	10级任务サ–ディン・ラン报酬	强化部件饿狼の渴き合成素材
荒神晶体12	10级任务荒魂の城迹报酬	强化部件游击手合成素材
荒神晶体13	10级任务火碎领域报酬	强化部件冰强化 改Ⅱ合成素材
荒神晶体14	10级任务幻月环报酬	强化部件雷强化 改Ⅱ合成素材
荒神晶体15	10级任务帝王の再临报酬	强化部件神强化 改Ⅱ合成素材
荒神晶体16	? 级任务亡国の血战报酬	强化部件神速の护り合成素材
仄暗い羽	9级任务不死の龙帝报酬	连锁支援技能装置怯み↑被ダメ↓0～5合成素材
漆黑の翼	9级任务ロスト・プロパティ报酬	连锁支援技能装置怯み↑被ダメ↓0～5合成素材
暗色の大翼	9级任务マイス・プレイ报酬	连锁支援技能装置怯み↑被ダメ↓0～5合成素材
暴食晶体	章节ニュ–イヤ–パック所有任务、10级任务亡国の血战报酬	5种DLC追加刀身合成素材
ギルのお年玉	10级任务サ–ディン・ラン报酬	可兑换30000金钱
シエルのお年玉	10级任务鉴の槛报酬	可兑换30000金钱
ナナのお年玉	10级任务荒魂の城迹报酬	可兑换30000金钱
亡龙铠	从新荒神ハンニバル神速种身上捕食	合成亡龙系武器的素材
亡龙软钢		
亡龙神甲		
亡龙神兜		
亡龙神牙		
劫神晶		
亡龙神酒		
亡龙神角		
亡龙石		
荒神本绢	10级任务亡国の血战/饿狼の居城/オ–ガズ・ウォ–ル/ブル–・ロ–グ/火碎领域/幻月环/帝王の再临/クアドラプル报酬	和服系服装黑檀粹（男性用）和珊瑚凛（女性用）合成素材
サンタの落とし物	10级任务アンチノミ–、ブライニクル、垓下の布阵、光风晴月、为小失大报酬	圣诞服装ワイルドサンタ上下（男性用）和ラブリィサンタ上下（女性用）合成素材
响应晶体	7级任务レトロスペクト报酬	连锁支援技能装置アリアの加护合成素材
トナカイの落とし物	1级任务ポインセチア报酬	圣诞服装クラシカルサンタ上下（男女共通）合成素材

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

《口袋妖怪卡片游戏 XY》周边情报

阿鲁 提供

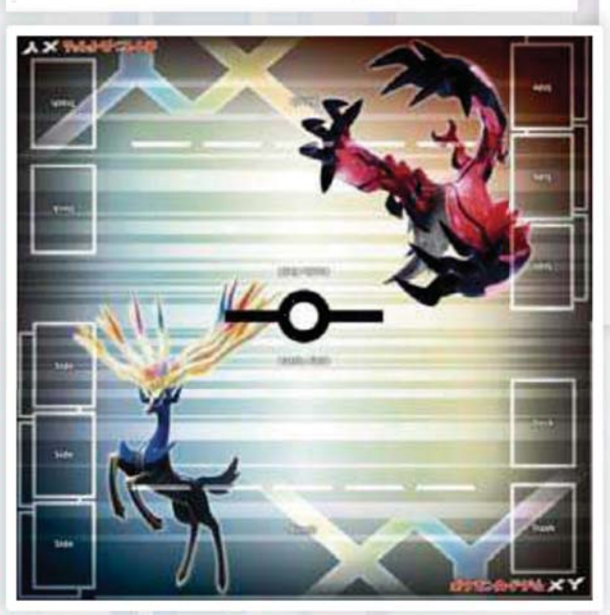
最新的《口袋妖怪卡片游戏》是以《口袋妖怪 X・Y》中的主题神兽——泽尼亚斯和伊维塔尔为中心构筑的套牌，基本卡组分为《泽尼亚斯卡组30》和《伊维塔尔卡组30》两个版本。这两套卡组于1月31日正式推出，而与之相关的一系列周边也于同一时间推出，一起来看看吧。



◀这是《口袋妖怪卡片游戏 XY》的主题卡盒，这款以《口袋妖怪 X・Y》为主题的卡盒不但可用于收纳卡组，伤害指示物、硬币等也能同时收纳其中，非常方便。



▲卡套是集换式卡片游戏的必要配件，购买卡组时自然得一起购买。这款卡套使用的是与《口袋妖怪卡片游戏XY》主题卡盒一样的插画，为了配套，自然也得来上一套啦。



◀专为新款卡片游戏制作的双面游戏垫，表面印有两大神兽的英姿，背面则印有游戏规则。

一边狩猎一边联谊吧！

乌冬 提供



▲狩猎联谊的会场。

《MH4》发售后，相关的活动也是一浪接一浪，这其中除了官方的外，还有许多个人和私人团举办的活动。在联谊非常盛行的日本，就有人将《MH4》和联谊联系了起来，举办了“狩猎联谊”，参加者可以边联谊边狩猎，一举两得。





▲店铺内也用《MH》周边进行了简单的点缀。





▲各种令人食指大动的美食。





▲男女搭配，狩猎不累。



▲作为抽奖奖品的《MH4》主题迷彩运动服。

一般的联谊多为3小时，由于考虑到要联机，所以狩猎联谊的时间为4个半小时，参加者在这段时间内可以尽情地联机交流。同时举办方提供的餐厅还准备了特别的合作菜单，联机累了后还可以和狩友边交谈边享用美食。活动的最后还有抽奖，奖品是官方的《MH4》主题迷彩运动服。



提供

动画《战国无双SP 真田之章》声优寄语发表



为纪念“《战国无双》系列”问世十周年，Koei Tecmo Games预计从2014年3月21日开播新番动画《战国无双SP 真田之章》。该动画与3月20日发售的跨PS3与PSV平台的《战国无双4》将互成犄角之势，此外游戏版的动画盒和珍宝盒两个版本，还将收录TV版未曾公布的画面，可谓动画的完全版。

动画《战国无双SP 真田之章》概要

◇播放情报

TV东京系列于3月21日午间12点～13点首播

◇声优

真田幸村：草尾毅
真田信之：小野大辅
石田三成：竹本英史
直江兼续：高冢正也
くのいち：永岛由子
稻姬：大本真基子
德川家康：中田让治
本多忠胜：大冢明夫
上杉景胜：竹内良太
织田信长：小杉十郎太
旁白：石冢运升

◇制作成员

原作：《战国无双》Koei Tecmo Games
监修：鲤沼久史
监督：於地紘仁
脚本：山田由香
角色设计：つなきあき
动画制作：TYO Animations
制作：NAS
制片：战国无双SP ～真田の章～制作委员会

电视节目内容

3月21日的TV版中，除了播放动画本篇外，还邀请了特别嘉宾真人出镜，奉献精彩的脱口秀，该脱口秀只有通过电视信号才能收看，游戏版中不予收录。游戏版则是收录了动画版的蓝光碟，虽然没有脱口秀，但同样会有不小的彩蛋，光荣“坑”粉丝的功夫真的很行。

声优寄语

这次的声优提问全员共通，详细如下：

问题1：请讲述后期配音结束后的感想
问题2：说明一下自己演出角色的魅力所在
问题3：向观众们说一句话

草尾毅（饰演真田幸村）

1.现场气氛融洽而又有一种很舒服的紧张感，是高度集中的后期配音工作。真想尽快看到成品。
2.能够向着自己的未知信念一往无前地冲击。
3.《战国无双》是我们与热爱该系列的大家一同养育至今的作品，值此十周年之际，我想它还会继续走好。请大家和我们一同游戏吧！

小野大辅（饰演真田信之）

1.这是一次很激情的录音。我是刚加入《战国无双》这个系列的新人，众多经验老道的声优们集结在一起，仿佛再现了战国时代的现场。抱着拼尽全力也要从残酷的战场上存活的想法，我很用心地演绎了信之这个角色。
2.首先就是他的善良吧。对幸村等周围的人们全部都很关心，一碗水端平，既善良又具备自我牺牲精神。当然，幸村的火热性格引领着他，但是自己在背后默默付出的善良秉性，是我非常喜欢的部分。
3.我虽然是个新人，但正因为是新人，才更加想为作品注入新的活力。这次能够饰演战国时代的角色，既新鲜又开心。这次可谓是我倾注灵魂的演绎，希望大家能从信之身上感受到我的灵魂。



高冢正也（饰演直江兼续）

1.有很多想说但不能说的事情！真期待它赶紧上映！
2.一直都热血而率真，为了情义和爱的男人！
3.请期待迎来10周年的“《战国无双》系列”，还请以后也多多支持我们。



竹本英史（饰演石田三成）

1.很久没演结为生死之交前的情义三人组了（注：情义三人组指真田幸村、直江兼续和石田三成），各种意义上加深了自身的印象。特别是TV版配音是三人在同一个工作室中，互相呼喊着演出，实在很开心。
2.自信十足的三成在面对特别亲密的人时，也会流露出苦恼的表情，我觉得这很棒。
3.这是一部与游戏版有着不同氛围的作品，请务必与《战国无双4》一同享受。另外，三成的言行可能没什么可爱之处，请大家一定要原谅我啊！

《牧场物语 连结新天地》启用人气女优大野丝代言

胧月 提供



《牧场物语》的这款新作即将在月底发售，开发商Marvelous AQL展开最新一轮的宣传攻势，将于2月21日起在电视上投放真人出镜的CM广告。广告由活跃在电影和电视剧界的人气女优大野丝出演，她将捧起3DS LL，与牧场中的各种动物们一同演绎世外桃源般的牧场生活。

广告由安哥拉兔篇、羊驼篇和绵羊篇三个版本，这些动物们会互相讲述风趣的对话，大野丝则扮演倾听它们心声的牧场女孩。喜欢小清新或向往恬静原野的观众应该会抵受不住这样的精神攻击，当然了，《牧场物语》自身也是个相当优秀的系列，希望该广告能达到其宣传效果，为举棋不定的玩家推上最后的一把力。









栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

幻梦风潮——Atlus印象

本辑要给大家介绍的是以“《真·女神转生》系列”、“《女神异闻录》系列”、“《世界树迷宫》系列”等游戏作品闻名的Atlus。Atlus擅长将神话传说引入游戏，因此其旗下的游戏经常披着一层内涵丰富且神秘邪魅的外衣。再加上个性强烈、精致唯美的游戏美术也让Atlus凭借其外在就吸引住了一大票的玩家——可以说内外兼备的Atlus所出品的游戏一般都是良心的保证。那么在新年的第一辑，就让我们进入Atlus为玩家编织的精彩纷呈的视觉世界，一起展开一段奇幻绝伦的旅程吧！

Atlus的历程

“Atlus”音同希腊神话里被宙斯处罚用双肩支撑苍天的擎天之神阿特拉斯（Atlas)。据说Atlus之所以将名字中的“a”改成“u”是因为这样的话无论是英语，还是日文名称的**“アトラス”**的笔画都是八画，寓意比较吉利，于是“Atlus”这个有着神话及幸运色彩的名字就这样被确定了下来。



←《Puzzel Boy》，在日本以外发行时也叫做《Kwirk》。



↑“大力神”阿特拉斯的画像。



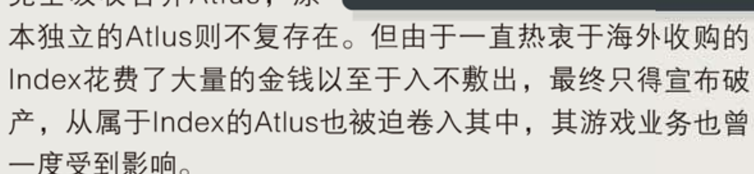
1986年建立的Atlus已经有了近28年的历史。最初的Atlus只从事电脑游戏的开发，游戏的发行业务则是挂靠在其他公司旗下。比如1987年9月，“《女神转生》系列”的第一作就是由Namco发行的。1989年，Atlus首次以自己的名义发行了《Puzzel Boy》这款益智类游戏作品。

大头贴拍摄机器也是在1995年由Atlus在日本国内推动发售的。这款集即时拍摄、装饰美化及印刷功能为一体的机器在推出后就受到了年轻女性的欢迎，并且直到现在都风靡世界。虽然日后其他公司也发售了类似的机器，但不可否认的是除了游戏的开发制作外，Atlus也带动了一股世界性的潮流。

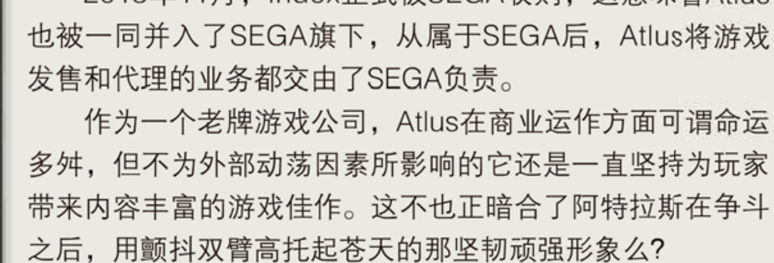
↑大头贴的店铺在日本可谓是随处可见。



↑Atlus的吉祥物——Jack Frost。雪人模样的它是在“《真·女神转生》系列”中出现的一名怪物角色。并且由于其形象以前经常出现在日本的大头贴机器里，因此也被日本女高中生亲切地称为“大头贴君”。



2006年，Atlus宣布接受Index株式会社的控股，2010年Index宣布完全吸收合并Atlus，原本独立的Atlus则不复存在。但由于一直热衷于海外收购的Index花费了大量的金钱以至于入不敷出，最终只得宣布破产，从属于Index的Atlus也被迫卷入其中，其游戏业务也曾一度受到影响。

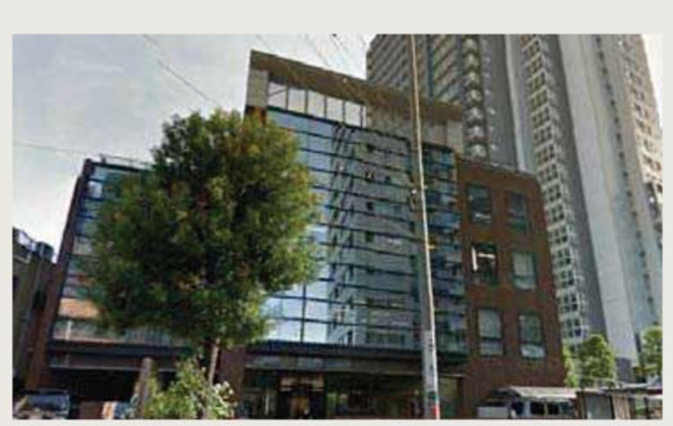


2013年11月，Index正式被SEGA收购，这意味着Atlus也被一同并入了SEGA旗下，从属于SEGA后，Atlus将游戏发售和代理的业务都交由了SEGA负责。

作为一个老牌游戏公司，Atlus在商业运作方面可谓命运多舛，但不为外部动荡因素所影响的它还是一直坚持为玩家带来内容丰富的游戏佳作。这不也正暗合了阿特拉斯在争斗之后，用颤抖双臂高托起苍天的那坚韧顽强形象么?



↑Atlus公司的Logo。



←Atlus位于东京神乐坂的总部。

Atlus的御用画师



金子一马

出生年月： 1964年9月20日
籍贯： 日本东京
职业： 插画师、游戏设计师
代表作品： 《金子一马画集》、《金子一马设定集 女神转生默示录》、《金子一马设定集 万魔殿 恶魔篇》等

若是提到Atlus的御用画师，恐怕许多玩家都会第一时间想到金子一马。金子一马不仅参与了Atlus旗下诸如“《真・女神转生》系列”、“《女神异闻录》系列”、《魔剑爻》等许多作品的设定，擅长恶魔角色设定的他也被人称为“恶魔绘师”或者“金子一魔”。

金子一马出生于东京的平民人家，家人经营着一家寿司店。高中毕业后就进入动画制作公司做描线员的他在1988年进入了Atlus，开始为“《女神转生》系列”作品设计恶魔角色。除了为Atlus旗下的游戏设计角色外，金子一马有时也会为其他公司的游戏作品和小说等设计作品，算是一个比较高产的画师。





←↑被称为“恶魔绘师”的金子一马笔下的恶魔角色。这些恶魔不仅在造型上立体，也极富美感。

金子一马的设计充满了现代感和时尚感，其轮廓突出、线条简洁的画风也被视作其个人风格。他本人也强调自己的设计理念就是尽量地删除多余的东西，并将外在轮廓作为角色的重点。初期习惯用马克笔上色的金子一马，在90年代后期以及进入2000年后的头几年，开始逐渐转变为在电脑上作画。而且他也开始有意使用Photoshop的处理效果来突出光泽质感，并利用素材和自己摄影的照片来作为原画的背景。



↑→金子一马的设计线稿和彩稿。



↑机械设计更是将金子一马擅长突出外形轮廓的特质发挥得淋漓尽致。



←→其笔下的人物角色也有一种冷峻邪魅的美感。



原本没有美术功底的他不断通过自学在画风上进行着与时俱进的转变，并且在设计角色时金子一马贯彻着“只有揣摩好这个角色的性格才能设计出与之相符的造型”这一想法。在游戏制作中，金子一马除了角色的设定外也会在初期策划阶段参与游戏世界观的设定，有时更会在剧情和系统上给出自己的意见。担当过“《真・女神转生》系列”和“《恶魔召唤师》系列”等作品的制作人后，金子一马在Atlus的地位也早已不仅仅是御用画师这么简单。

副岛成记

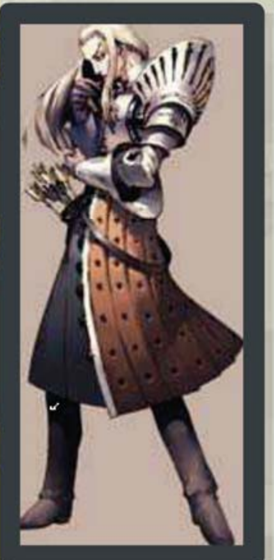


出生年月：1974年2月24日
籍贯：日本神奈川
学历：东京设计专门学校
职业：插画师、游戏设计师
代表作品：《副岛成记Art Works》、《女神异闻录4》动画人设等

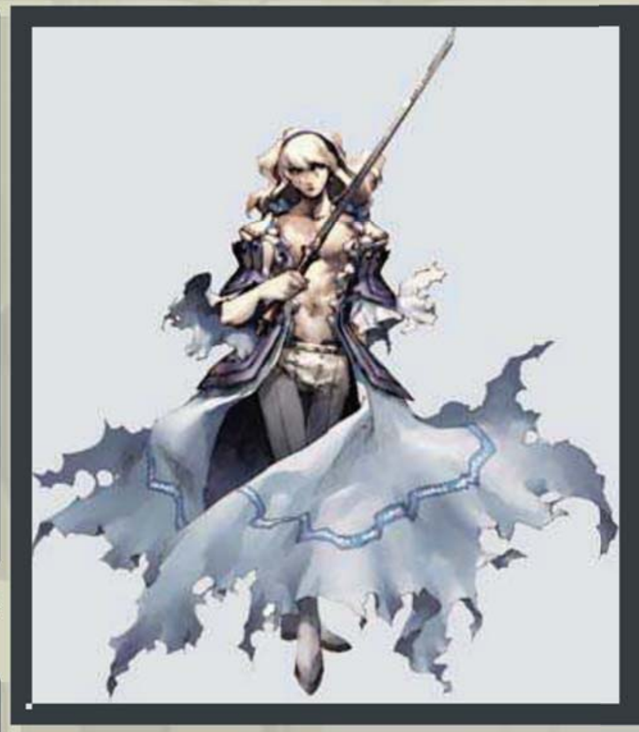


←《豪血寺一族》。

小学时代就喜欢在本子上涂画哆啦A梦和其他原创漫画的副岛成记，在接触了《豪血寺一族》这款游戏后对游戏业界产生了极大的兴趣。作为设计人员进入Atlus的副岛成记在金子一马的带领下参与了不少作品的人设工作。通常他会在金子一马的设计基础上再次加工绘制原画，由于金子一马不是很擅长电脑绘制，副岛成记有时也会为其作品进行润稿上色。在《恶魔召唤师》和《女神异闻录2 罪・罚》担当了副人设的他，在《斯特拉的众神》里首次担任了主设计师和艺术指导的职务。凭借之后陆续推出的《女神异闻录3》、《女神异闻录4》等人设作品，副岛成记逐渐在游戏业界声名鹊起。





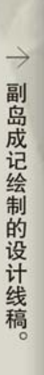


↑→相较金子一马深奥晦涩的人物设计，副岛成记笔下绘制的角色都显得更加平易近人。



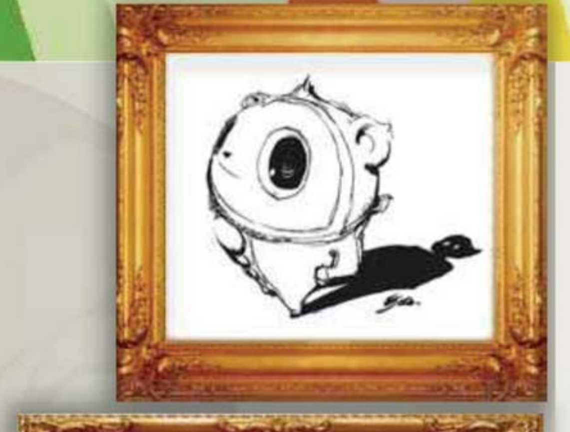


←↑副岛成记对厚涂技法的娴熟运用使得其原画有一种油画般的厚重质感。



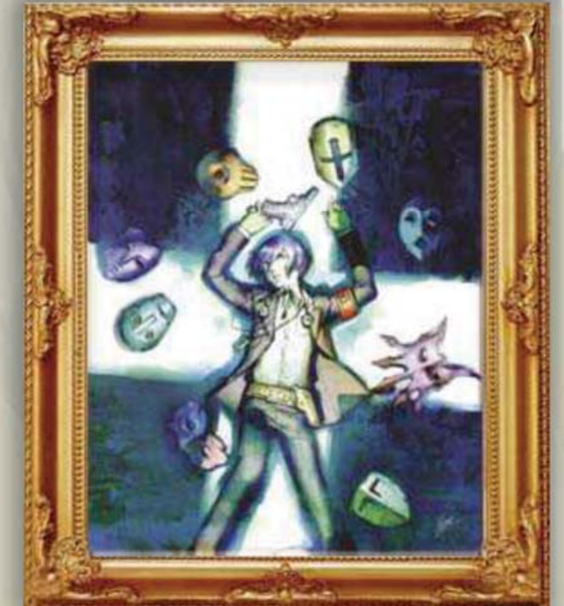
→副岛成记绘制的设计线稿。





副岛成记的作品线条干净利落，在外形处理上十分强调人体的曲线，服装和饰品的搭配上也是以贴紧人体的曲线为主。不知道副岛成记这种充满了现代时尚感的设计风格是不是受到了时常强调要突出人物轮廓的金子一马的影响呢？

在色调的处理上，副岛成记比较常用厚重的色调和大面积的色块铺垫来营造氛围，明暗对比强烈的画面也使画作想要表现内容变得重点突出。近看可能有些玩家会觉得副岛成记的落笔略显粗糙，但若是远看的话就会被作品的恢弘之气所渲染。在上色方式上，除了突出体积感的厚涂法外，副岛成记也会使用水彩或者偏动画制作的赛璐璐上色等多元化的手法。



←→副岛成记的原画作品在风格上十分多变。





←↑副岛成记笔下的人物都十分美型，并且五官也比金子一马笔下的角色更显柔和，特别是女性角色在其描绘下都显得娇俏可人。

总的来说，副岛成记的原画作品不仅风格成熟，其笔下美形的人物也颇受玩家亲睐。现今作为Atlus艺术总监的他也已经成为了Atlus的一个知名标签，相信他的活跃也会为Atlus的作品继续保驾护航。



→副岛成记设计的Aigis在玩家中有较高的人气。金属配件细节的加入与刻画也十分符合角色的设定。

【未完待续】

机战达加魂

栏目主持：乌冬

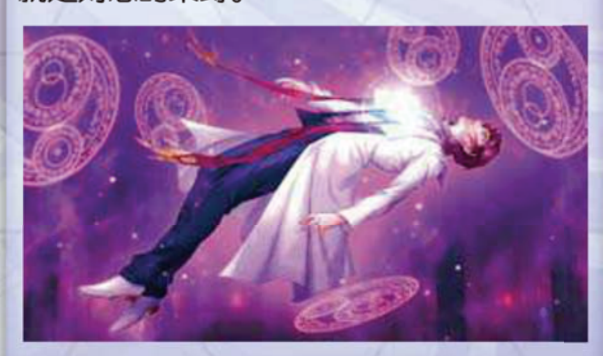
计划总是赶不上变化，原本打算继续补齐《POJ》其他路线剧情的，可“《OG》系列”最新作《DARK PRISON》（以后均简称为《暗狱》）的出现却打乱了整个计划。因为《暗狱》不仅有当年《机战EX》里面“愁之章”的剧情，还对《第2次机战OG》剧情进行了很大程度的补完，信息量极大，所以笔者觉得有必要重点讲解一下。

文 古梓

名为“恶魔”的任务（上）

《暗狱》故事开始于《OG外传》的最后一幕《诸神黄昏》，伴随着赛巴斯塔一剑刺入了新古兰森的核心，安藤正树终于手刃了仇人和宿敌——白河愁。但愁却表现得极为平静，甚至说自己终于能从枷锁中解放出来。看着新古兰森彻底爆炸，正树并不高兴，反倒为愁的死而落泪。奇怪的是，面对这份钢龙战队提交的详细报告，连邦政府和军队高层的人似乎并不太相信，因为事后根本找不到新古兰森的任何残骸以及愁的尸体，于是这帮人下令派出特殊部队寻找残骸以及愁死亡的确切证据，并将这一行动任务起名为“恶魔”。赛莲娜所属的杰尔巴小队则全程负责保护调查部队，可不管他们在宇宙怎么寻找都没有任何收获。这天，赛莲娜和其战友阿鲁巴达正要回母舰补给，没曾想却被卷入了奇怪的漩涡之中。

此时在拉·基亚斯，波尔库鲁斯教团大司教路奥佐竟用苏生术令愁死而复生。路奥佐此举可谓相当冒险，因为苏生术还处于研究阶段，所以导致复活的愁失去了相当一部分记忆。路奥佐之所以如此冒险，因为愁对于他的计划至关重要。虽然教团的其他大司教并不看好他这个计划，但撒提尔斯却颇为认同，还传达了某位大人的意思（估计就是《ROE》中登场的那位始终看不清样貌的女子）。同时撒提尔斯也很奇怪，为什么得到波尔库鲁斯力量的新古兰森会败在赛巴斯塔手上，这令他产生了“一切是愁刻意为之”的疑虑。不过路奥佐很相信愁，因为愁是和波尔库鲁斯订立过正式契约的，且古兰森身上有波尔库鲁斯的力量（使其具备改变周围物理法则的能力），这力量从某种程度上说就是对愁的束缚。



伴随着愁身体的逐渐康复，他开始记起一些事情，路奥佐觉得是时候开始执行计划

了。首先要将沉眠于拉·基亚斯各处的波尔库鲁斯分身实体化，这样便能令世界陷入破坏和混乱之中，从而更加容易促成波尔库鲁斯的真正复活。要达成这一切还需要一个关键人物，那就是具备兰古兰王族血统的莫妮卡公主。于是，愁和使魔契卡以及教团上面直接派遣过来的牙炎（名字来源于兰古兰传说中的制裁之神）一起出动。不久，愁发现了两部亡灵系机体和一批修特德尼亚斯军的魔装机。他突然有了兴趣，不顾牙炎反对主动出击。



原来阿鲁巴达和赛莲娜因为那个漩涡来到了拉·基亚斯，还没弄明白状况就被修特德尼亚斯军给盯上，更被武力威胁投降。为了弄清情况，找到回去的方法，阿鲁巴达本想服从，不料愁的突然出现完全打乱了他的节奏。在初步确认了古兰森以及愁的真伪后，阿鲁巴达改变主意，他要帮愁一把，这也是为了进一步确定此人是否就是愁本人。合力击退了敌人后，阿鲁巴达提出要和愁同行，没想到愁居然爽快同意了。一番交谈下，二人算是基本了解这个世界的概况，可阿鲁巴达更在意的是愁死亡的事实，听到他是被复活过来，还忘记了自己怎么死的，阿鲁巴达心生怀疑。愁答应二人，只要帮助他，事成之后就送二人回去。虽然牙炎强烈反对，但愁坚持为了达成目的必须收集更多的战斗力。对此，赛莲娜其实是有点不放心的，怕会再出什么意外，就好像当初的南极事件和OG作战那样，话语中还提到了阿鲁



巴达的朋友。阿鲁巴达虽然嘴上不说，但内心其实也开始挣扎起来，如果不是因为任务，说不定他真的会把愁给杀了。

随后，红莲之萨菲妮加入，她一眼就看出了牙炎是教团暗杀部队的人，来此多半是要监视他们行动的。而在穿越巴格尼亚领海的一战中，愁遇到曾经效命于DC的托马斯，这人更提到愁是信奉波尔库鲁斯的邪神教团之人。阿鲁巴达终于也忍不住问起教团的事情，愁解释波尔库鲁斯是将一切破坏，并借由再生来给予世界救济的神。虽然他们谁都没有亲眼见过波尔库鲁斯，但愁却说古兰森身上的确寄宿着波尔库鲁斯的力量，他更明言此行目的就是复活波尔库鲁斯。这下子，阿鲁巴达和赛莲娜就等于是引导个世界步入灭亡的帮凶。虽然愁无意强迫他们留下，但阿鲁巴达根本就不相信他的话，毕竟当时要不是他，杰西卡也不会死。所以他和赛莲娜找了个僻静角落商量起来，没曾想赛莲娜也觉得必须优先考虑完成任务，这令阿鲁巴达放心了不少，至少赛莲娜和刚入队时候皮笑肉不笑的样子已经不同了。赛莲娜知道这一切都是多亏了杰尔巴小队的众人，那时候要不是自己选择投降辛弗尼亚队长，真不知道后来会变成什么样子。



其实阿鲁巴达想尽可能看清愁的真正目的，因为他总觉得愁除了要复活邪神外还有什么其他意图。当初听到南极事件，阿鲁巴达曾认为愁肯定是个恶人，但看过钢龙战队的报告书后，这想法却有了一点改变。不管动机是什么，毕竟愁的确数次帮助过钢龙战队，或许愁本就不是可以用善恶来简单分辨的人。赛莲娜问他难道就不恨愁吗？阿鲁巴达说不恨是假的，可他深知他们干过不少遭人恨的事情，而且即便复仇也不会带来什么。不过他也明言自己并非内心坚强到足以抛开过去，只是在自我暗示完成任务是破坏

了太多人人生的他们惟一的存在意义罢了。

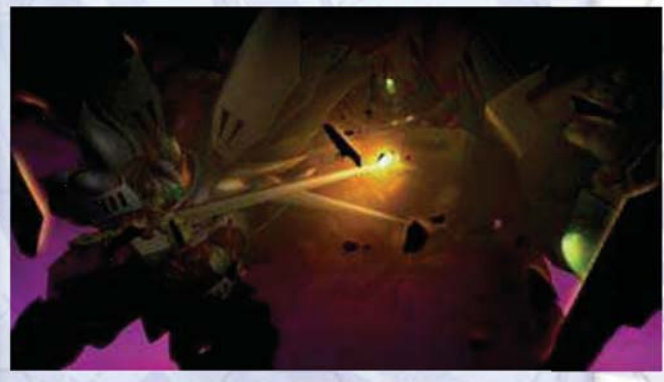
有意思的是，愁似乎从一开始就确定阿鲁巴达会继续协助自己。接下来，愁决定暂不去兰古兰王都，而选择去巴尔迪亚州，说是为了收集重要情报。这路上，他们撞上了开着疑似量产型凶鸟MK2改装型的女驾驶员昂。她刚从修特德尼亚斯军中逃出来，似乎为了完成“主人”的任务。一见是古兰森，她自称第3人型机动兵器开发实验队的测试机师。可根据赛莲娜的辅助机器人艾尔玛的资料显示，这支部队在监查官事件时就被军方认定为完全失踪了的。对此，昂解释一切都是假象，背地里他们在执行秘密任务。当愁询问她是否有意加入时，昂内心暗暗窃喜，甚至在听到愁的真正目的时，她始终不肯放过这千载难逢的机会，依旧决定同行。



几经周折萨菲妮总算找到了莫妮卡的具体所在地点，于是愁马上召集众人打算行动。阿鲁巴达追问愁，究竟找来莫妮卡和特里乌丝是为了什么？愁只说二人都有很重要的作用，这令阿鲁巴达更加怀疑他的动机。愁计划让他们去吸引驻守教会的敌人，自己则趁机以隐形术潜入教会救人。不料进入教会，第一个看到的却是莫妮卡的姐姐塞尼雅。结果，愁成功救出了对自己充满爱慕之心的莫妮卡，并且和塞尼雅默契合演了一场双簧戏让敌人彻底放弃了加害塞尼雅逼愁投降的想法。

一路被修特德尼亚斯军追击的愁突然感觉到了一股熟悉的气，甚至马上决定要将追兵交给释放出这种气的人来对付，此人正是安藤正树。和他的接触更让愁想起了很多事情，原来杀死自己的人正是他。所有人汇合后，从愁的言谈中阿鲁巴达知道他记起地上世界的事情，这让阿鲁巴达内心越发纠结起来，可他还是强忍住心中的仇恨。回到据点后，莫妮卡无意中听到愁和路奥佐的谈话，才知道自己居然会被当作复活波尔库鲁斯的活祭品，当即质问愁。对此，愁沉默了，可莫妮卡很快就从恐惧和绝望中走出来，表示只要是愁所渴望的，自己很乐意成为活祭品，至少自己的生命对愁来说还有点作用。此话一出，愁终于开口，强调从一开始就根本没想过要让她当活祭品，这令萨菲妮和牙炎大为震惊。尤其是牙炎，他上纲上线说愁的言行分明是在公然否定教团的信条。愁却丝毫不在意，还坚称自己肯定会成功复活波尔库鲁斯，不过现在还需要特里乌丝的力量。莫妮卡听到心中很是矛盾，作为姐姐她当然不愿意自己的弟弟遇到什么危险，更不想强迫他。对此愁决定完全尊重她的意思，务必要让特里乌丝自愿同行。





就在寻找特里乌丝去向的时候，愁却遇到了另外一拨人，这伙人是以刀疤脸奥雷古为首的DC残党。愁一开始本想拉拢奥雷古入伙，也知道奥雷古故意和自己接触是为了让他回地上世界协助复兴DC。其实要重振DC雄风，最合适的人选绝对是比安总帅的独生女琉妮，可奥雷古觉得这个加入了钢龙战队并对他们出手的女孩早已罪无可恕。且DC战争的末期，明明愁就在冥王岛上却救不了比安，所以现在必须要他负起责任继承总帅的遗志。怎料却遭到愁断然拒绝，因为他已经和DC没有任何关系，而且他比任何

人都更加理解比安。一方面，比安想靠强大的军事力量巩固地球圈的统一，另一方面，他又想如果有人能够打倒自己，便要将地球圈的未来托付给他们。愁还劝说他现在根本没有精力和连邦军开战，因为接下来监查官很可能会卷土重来，说不定这次会轮到访客。可惜愤怒的奥雷古完全听不进去，最后奥雷古虽然让愁离开，却不肯放过连邦军的走狗，要置阿鲁巴达他们于死地。阿鲁巴达惟有带着昂和赛莲娜留下应战，不料愁居然没走，还说大家都是自己最重要的同伴。

趁着赛莲娜和萨菲妮出外收集情报的间隙，阿鲁巴达追问愁关于访客的事情。愁这才说到了南极谈判的背后是地球连邦政府的一部分高官和外星人间的交易，访客正是地球方面对这批外星人的代号，而他们的正式名为星间联合。结果因为自己的搅局打乱了访客的领导者飒飒那恩的计划，这才让星间联合另外一个和访客派系交恶的势力派出温多罗的监查官部队来地球。知道他想起了南极事件，阿鲁巴达难掩脸上愤怒的表情，这也被愁看出来，反问他是否当时就在南极基地。还好，赛莲娜和萨菲妮回来打破了这尴尬的局面，并且告知愁特里乌丝此刻就在卡库司军的营地中。

于是，愁故伎重施，让众人将营地的部队吸引出来，自己则趁机潜入营地劝说特里乌丝。本来一切进展得都很顺利，奈何一向优柔寡断的特里乌丝自卑地认为自己既不像愁和菲尔那样有强大的魔力，头脑也不灵光，连魔装机都开不好，所以才放弃一切，任人摆布。愁则强调特里乌丝根本没发觉到自身的才能，而只有自己才能引发出其真正的才能。可惜特里乌丝根本就不信，见劝说无果，愁留下“当你能靠自己意志行动时，属于你的道路必定会开启，你自己什么都不做是不可能发生任何奇迹的”这句话后便自行离开。虽然此行毫无斩获，但愁还是坚持必须让特里乌丝自己作出决定，而且他也坚信特里乌丝迟早会迈出这一步。

没过多久，愁居然撞上了钢龙战队的飞龙改以及琉妮，这不禁让他突然有了一个奇怪的想法：这些人纷纷来到拉·基亚斯莫非是某个意识操纵的结果？甚至于他开始怀疑兰古兰预言中提及的那个灭世魔神说不定是在指魔装机神。随后，卡库司开始和菲尔交涉，提出两军合作的条件是要菲尔放弃王位，让特里乌丝登基，而此时出现的却是一个特里乌丝的替身。这让特里乌丝很是不悦，甚至直言卡库司迟早会让这个替身取代自己。看着卡库司野心勃勃想要武力统一拉·基亚斯的模样，特里乌丝内心很是郁闷：虽然我根本没有办法反抗他，但真的就能一直这么顺从下去吗？结果不出愁所料，特里乌丝选择了逃走，为了做回自己，他甚至独力破解了影缚之术，并且决定跟迎接自己的愁一起走。

重新回到据点，兰古兰的局势却发生了翻天覆地的变化，入侵的修特德尼亚斯军已经被驱逐，且卡库司败局已定。本来战争可以结束，但在愁看来，正树他们根本就不会完全服从菲尔，因为二者所认知的正义有着本质的不同。愁更知道菲尔当初为了得到王位继承权不惜以特殊药物强行提升自己的魔力，估计现在身体已经到达极限，所以接下来责任心太重的菲尔肯定会急于求成实现自己的理想，最终可能会逼得正树他们几个魔装机神操者和其起冲突。这正是大好时机，该正式准备复活波尔库鲁斯了。可问题是特里乌丝的魔力似乎还不够，所以愁决定让他接受魔装机战斗特训，这次特训的确提升了他的魔力，最关键的是让他取回了自信，就凭这点，特里乌丝便打从心底里感激愁。但牙炎却很怀疑愁这么做的动机，虽然愁坚称是为了让特里乌丝在今后的战斗中能够自保。



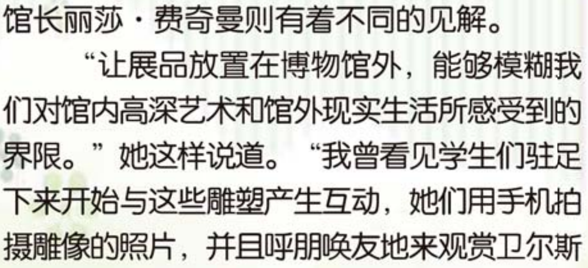


轻松日语教室

栏目主持 白菜

所有的艺术品都引人喜爱？下面的新闻将会告诉大家事实并非如此。后文则是山山老师为大家带来的“访日观光关键词”，看看爱旅游的人们眼中的日本是怎样的吧。

裸男雕像引发不安？



近日在美国马萨诸塞州的卫尔斯利女子学院校庭中，出现了一尊传神的写实雕像，然而这一艺术品却令许多学生感到不适。

雕像的名称为“梦游”，塑造了一名几乎全身赤裸的男子彷徨在路上的身姿。雕像的完成度非常高，但正因如此，于安装完毕的第二天，就遭到了在校学生要求撤除的联名请愿。

“这尊逼真的雕像在安装后的短短几小时内，就已经引发了学生们忧虑、恐惧，甚至是关于性侵犯的负面感情。”请愿书中这样写道。“虽然它有着一定的幽默、或是发人深省的部分，但它已经为在这个学院、这个空间中生活、学习和工作的学生们带来了许多不必要的压力。”

短短一天之内，请愿书上就已经集合了超过250个签名。而雕像的来源，学院博物馆的馆长丽莎·费奇曼则有着不同的见解。

“让展品放置在博物馆外，能够模糊我们对馆内高深艺术和馆外现实生活所感受到的界限。”她这样说道。“我曾看见学生们驻足下来开始与这些雕塑产生互动，她们用手机拍摄雕像的照片，并且呼朋唤友地来观赏卫尔斯利的新景观，即使那天下着大雪。”

>これは撤去(てっきょ)していいわw

译文：这个还是撤了吧（笑）。

>すげえ-！この技術(ぎじゅつ)でなぜハゲのおっさんにした？

译文：好强！但有这样的技术，为何要弄个秃头大叔出来？

>これ夜通(よるつう)ったらマジで怖(こわ)いだろうな。

译文：晚上路过的话真心可怕啊。

>哀愁(あいしゅう)が感(かん)じられないでもないが……よりによって女子大(じょしだい)の付属(ふぞく)美術館(びじゅつかん)にこれかw

译文：哀愁感倒是能感受到……但这玩意儿竟然是出自女子大学的附属美术馆啊（笑）。

以完成度来说，这尊雕像确实拥有非常高的品质。但是从外形来看，除了过于逼真和写实以外，根本没有任何讨喜的要素。重视人体肌肤塑造与梦游真实感的结合，结果却出来这么个秃头内裤大叔，还要放在女子大学的校庭中，不管怎么想都有些不妥。当然白菜不敢一杆子打死说所有学生都对其反感，但同样别忘记并不是所有的学生都对它那么好奇。想要同时满足所有人的需求是不可能的，但至少别把自己的快乐建立在他人的痛苦之上。

访日观光关键词

文 山山

春节长假结束，大多数人开始了新的一年的工作，也有少数假期比较长的人避开春运开始去旅游。（只有4天假的人情何以堪！）最近日元汇率较低，去日本旅游的人不少，据日本东京新闻网报道，日本法务省入国管理局于2月9日公布了2013年日本出入境人数统计，包括再入境在内的入境外国人与2012年相比，增加了约208万人，创纪录地达到约1125万人，首次突破千万大关。到底日本有什么吸引力，有这么多外国人去日本旅游呢？日本网站“DeepJapan”公布2013年外国人访日观光关键词Best10，结果如下：



1位：そば（荞麦面）。日本的传统食物，营养丰富。日本人在过年的时候有吃そば的习惯，过年吃的そば被称为年越しそば。

2位：寿司。日本最具代表性的食物，也是健康食品的代表，近年在欧美也非常流行。

3位：ラーメン（拉面）。由中国传到日本的面食，日本人吃拉面以大骨汤为主，满大街到处都是拉面店，人气非常高。

4位：着物（和服）。日本的传统服饰，非常华丽，也贵得吓人，日本女生毕业式的时候都会穿,不过通常都是租的。

5位：しょうゆ（酱油）。日本的酱油味道很棒，建议有机会一定尝尝。

6位：温泉。日本约有2600多座温泉，有7.5万家温泉旅馆，每年日本约有1.1亿人次使用温泉，因而日本有着“温泉王国”的美称。

7位：みそ（味噌）。以大豆为原材料的保健食品。

8位：弁当（便当）。日本主妇做便当的能力绝对是全世界屈指可数的，各种华丽。

9位：寺。日本很多人信佛，在日本各地有数不清的大大小小的寺院，最有名的莫过于京都的金阁寺。

10位：天ぷら（天妇罗）。将新鲜的鱼虾和时令蔬菜裹上面糊放入油锅炸成的传统日本料理。

10位之后的排名也一起看看，11–20位：酒、茶、回转寿司、アニメ（动画）、居酒屋、下驮（木屐）、新干线、漫画、うどん（乌冬面）、侍（武士）。前10位中居然有7个是吃的，前20中过半和吃有关，外国人你们是有多爱吃，旅游就是为了吃么……

从调查来看，大多数人对日本最感兴趣的是吃，不过日本是个非常漂亮的国家，春天的樱花、夏天的各种祭和花火大会（主要是看和服美女）、秋天的枫叶、冬天的雪（雪天泡温泉最棒），一年四季都能看到各种美景哦！笔者也正努力存着钱，为了今年能去秋叶原！（天之声：跟风景完全没关系嘛……）





不管你有没有情人，该来的总归还是来了，那就让我们抱着祝福或诅咒的心态来迎接这一年一度的节日吧，这辑的“美图秀”将情人节相关美图奉献给大家。





阿鲁：琴吹大小姐又在卖萌了，简直好评！

白菜：梓喵表示：跟萌王比卖萌？你还未够班。



阿鲁：中二病也要过情人节！

胧月：新一季动画正在热播中，值得一看。


LOVE
Happy Valentine
どのチョコほしいです？
Happy
Valentine's Day
ロックンロール★
バレンタイン
YOU

随着智能手机的发展，手机游戏在国内可谓百花齐放，而不少刚毕业的同学也开始朝着游戏研发这个方向实现自己的人生梦想，刚好我们本辑的妹子嘉宾不仅爱玩Cosplay，本职还是一名手游文案策划，相信各位对这份工作都很感兴趣吧，现在就来采访一下她吧。



笙

昵称：笙
年龄：23
身高：164
生日：10月18日
职业：游戏研发
星座：天秤
性格：内向?
喜欢的游戏：《怪猎》、《牧场物语》、《王者契约》、《剑三》（其实，很多……
喜欢的动漫：《棋魂》、《未闻花名》、《通灵王》、《寄生兽》、《傀儡马戏团》、《艳汉》（其实，这个也很多……
喜欢的颜色：芽绿、暖黄
喜欢的电影：剧情片
喜欢的音乐类型：古风
喜欢的异性类型：有好看的笑容，哥哥型的～
口头禅：貌似没有唉～



酷洛洛：你好啊笙妹子。

笙：你好酷洛洛，各位大家好~

酷洛洛：妹子是什么时候开始玩游戏的呢？又是因为什么原因走进游戏研发这个职业生涯的呢？

笙：玩游戏，是从家里买了电脑，舅舅经常偷偷跑来玩游戏开始的。最早开始玩的游戏，没记错的话应该是《红色警戒》。因为家里爸爸管的很严，小时候看漫画玩游戏都是偷偷的。从小就觉得漫画家跟设计游戏的人都很了不起，到了考大学的时候发现新开了叫数码娱乐衍生这个专业，当时看介绍说的是做游戏做动漫周边产品设计的，一下就戳中我了，我觉得那就是我最最想学的！而且要是我以后做动漫这一行，我就可以理所当然地玩游戏了！（笑）当然后来真正开始上课后，才知道这专业就是个标题党QAQ,真正开始接触游戏研发是大三实习的时候，当时在一个很厉害的总监手下干活，那一个月的时间，让我真正地爱上了游戏研发，他的理念就是一定要做好玩的游戏，游戏的核心就是好玩！总监大人超级无私，只要我们想学他就肯教，虽然经常很毒舌，那一个月的实习其实只能算是接触到游戏的皮毛，但是真正让我爱上设计游戏的就是那个毒舌的导师。他是我见过最好的游戏策划，没有之一！

酷洛洛：可以跟大家介绍一下文案策划具体是做什么的吗？

笙：策划的分工其实每个公司都不太一样，像我所在的团队，文案策划其实就是负责根据项目的要求构建世界观、写故事背景、规划游戏副本、写任务剧情等等所有文字类的东西，然后也会负责跟美术的沟通，写需求文档，验收美术资源，当然还会有填写配置表啊，打打杂啊这类常规的工作w。

酷洛洛：如果有小伙伴也想从事这个行业，妹子能不能给点建议大家呢？

笙：(⊙v⊙)嗯……我还穿着新手装呢ORZ，想加入游戏研发的游戏爱好者，不要忘记游戏最初带给你的乐趣哦！要记得做好玩的游戏！







酷洛洛：发现笙妹子也爱玩《MH》呀，比较喜欢用哪种武器呢？

笙：我喜欢用狩猎笛ww，我技术很菜的，一碰到怪就慌，手忙脚乱就开始乱按了QAQ，我玩远程职业，基本一被怪近身我就猫车了，所以一般玩这类游戏我都是玩的近战=..=,然后其他那些可以自主锁定的游戏，就玩远程远远地放风筝w。

酷洛洛：同是狩猎笛的握握手！最近在玩些什么游戏呢，不妨和小伙伴分享一下噢。

笙：最近因为在赶项目，都很少玩游戏了，要说最近在玩的就是《勇者使命》跟《王者契约》，不过只是偶尔开一下推下图w。



酷洛洛：看了你提供的照片……笙玩cosplay多久了？

笙：我是从初一的时候知道cosplay的，真正开始是从初三中考后吧，各种黑历史。不过因为我喜欢自己做装备的原因，但是又各种拖延症，所以……很低产。

酷洛洛：不过你不是说你性格内向么，那又是怎么开始这项给人外向感觉的兴趣呢？

笙：我其实一直是比较享受准备角色的过程，考虑什么东西可以拿来改装，什么材料能表现出来更好的效果，反而到了拍摄的时候就畏缩了，所以我宿舍布料材料堆成山，做好没拍寄回家的衣服也是一大堆ORZ。

酷洛洛：如果有一天你们公司制作的游戏上线了，你会考虑cos里面的角色为游戏宣传么（笑）？

笙：这个，应该不会ORZ，因为游戏角色布料都太少了ORZ。







酷洛洛：之前联系你的时候，听说你打算过一两年就找人嫁咯（奸笑）？

笙：对啊，今年都2X了，我不急我妈都开始急了，上次回家居然说我“我发现你从小往家里带的都是女孩纸……”

酷洛洛：你的资料写的择偶条件太简略啦，不如在这里说详细点吧（再次奸笑）。

笙：应该是能包容我的吧，最好是喜欢做菜的、不要太宅、喜欢旅游，一直很向往能两个人去旅游啊！





酷洛洛：好了，时间也差不多了，不知道笙妹子最后还有什么和大家说呢?

笙：希望《掌机王SP》能越办越好w。希望大家在新的一年里身体健康、万事如意，单身的早日脱团、脱团的早日修成正果。哦！还有想做游戏的童鞋，研发有风险，入行需谨慎呐！以上。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net





"《怪物猎人》系列"作为亚洲地区最受欢迎的游戏之一，除了在狩猎BOSS、协作联机、刷取装备等方面有诸多亮点以外，匠心独具的武器设计理念也是游戏的重要环节。很多玩家可能是被游戏中极具可玩性的武器所吸引，在某一种武器中投入了数百小时的游戏时间后依然觉得意犹未尽，游戏中武器设计理念的魅力可见一斑。在本辑以及接下来的数辑栏目中，我们一起来探讨下"武器设计理念"这个有趣的话题吧。

文 koflover

漫谈《怪物猎人》武器设计理念（一）

对喜欢"《怪物猎人》系列（后文简称"《MH》系列"）的玩家来说，游戏中"偷工减料"之处可谓随处可见，比如怪物建模单一、地图场景太少等等。但"《MH》系列"的高明之处在于，游戏中的非关键要素是能省则省，而关键要素则是精益求精，你可以说"《MH》系列"不够大气不够大手笔，却无法否定它在游戏乐趣方面的卓越表现。可能它整个游戏中的怪物种类以及地图场景，连某些大作一个关卡的内容都赶不上；但要比武器（职业）设计的话，"《MH》系列"在一种武器中所展现出的内涵可能就超越了许多游戏的全部武器（职业）中的内容。"《MH》系列"虽然在画面、场景、建模等方面做的不是很理想，但这些毕竟只是可以用钱和技术换来的外在包装，而那些由创意和经验所凝聚成的游戏设计理念，才是决定着游戏好玩与否的关键。



▲琳琅满目的品种和博大精深的内涵是《MH》武器的魅力所在。

"少而精"的神兵利器

"《MH》系列"系列的武器种类一直秉承着"少而精"的原则，每次新作只更新一两种武器，直到《MH4》时才有14种武器的大规模。虽然14种武器并不算特别少，但与同样鼓励玩家"刷刷刷"的单机和网络游戏相比，比如《梦幻之星 携带版2》（以下简称《PSP2》）有27种武器，《新・光之神话》有9大类108种武器，《激战2》有19种武器等等，且这些游戏中的每种武器也都有自己的鲜明特色，绝对没有出现"换汤不换药"的情况，可谓是"多而广"原则的代表。以上这些也是与"《MH》系列"素质不相上下的优秀游戏，那么它们的"多而广"和"《MH》系列"的"少而精"，究竟体现在哪些方面呢？下面就让我们通过这些代表与《MH》来对比分析一番吧。


▲操虫棍凭借强大的性能成为了《MH4》中最受欢迎的武器。

种类多不如内涵深

首先来看《PSP2》，它的27种武器令人一眼看上去就有种“琳琅满目”的感觉，可以再分为打击武器、射击武器和魔法武器这三大类。打击武器包含有长剑、拳套、长矛、双头矛、战斧、双手剑、双短剑、双手爪、单手剑、单短

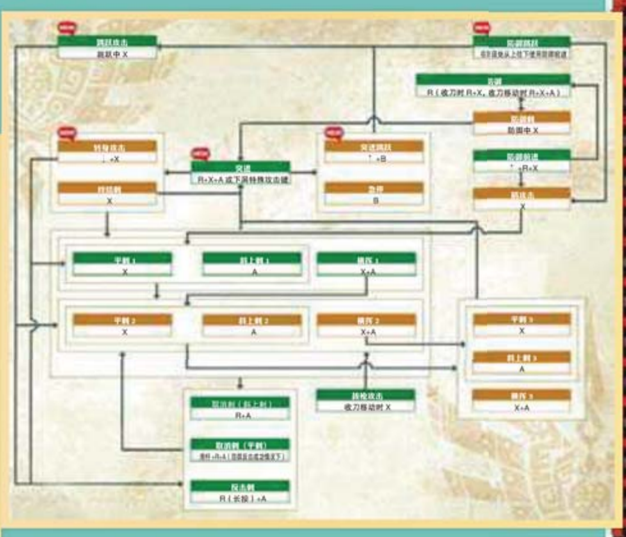




◀▲在《PSP2》中人气颇高的武器鞭子希望能早日出现在“《MH》系列”中。

剑、单手爪、鞭子、飞刀这13种武器。各种打击武器之间的差别主要体现在攻击动作上，比如长剑、单手剑、战斧这些是挥砍动作，双头矛、双手剑、双手爪这些则是近距离乱舞攻击，还有鞭子、飞刀这类中远距离的打击武器。从攻击动作的丰富程度来说，《PSP2》比《MH4》还有过之而无不及，比如有很多玩家表示希望能体验下用鞭子抽打雄火龙的快感，但未来的作品中会不会加入鞭子还是个未知数，所以这些玩家暂时只好在《PSP2》中找一头类似于雄火龙的怪物，用鞭子好好教训教训它了。

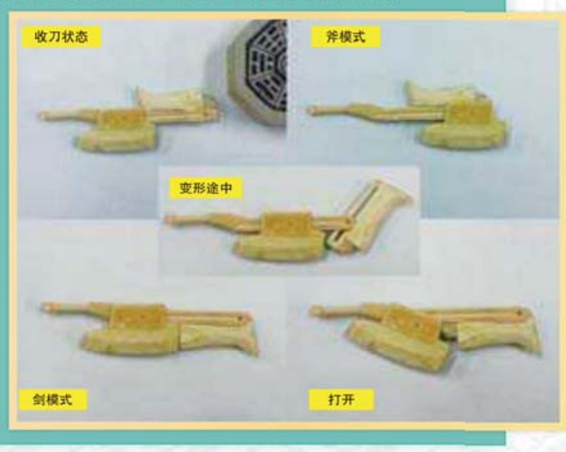
虽然“《MH》系列”没有那么丰富的攻击动作，但攻击动作说白了只是一种画面演出效果，属于外在包装的范畴，只有把攻击动作和按键操作结合在一起，才能使游戏乐趣得到真正的提升。《PSP2》在这方面做得只能说是一般，玩家只要连按□键就可以做出最大三段的普通攻击，连按△键可以使用技能攻击，攻击段数因技能而异，归纳起来属于比较没有技术含量的“连打型”操作方式。纵使游戏中有再多的华丽攻击招式，玩家的实际操作都是“连按一个键”，时间久了后难免审美疲劳。而“《MH》系列”在这方面显然技高一筹，虽然武器攻击动作不多，但每一个动作都是对应一个按键或是一种按键组合，并允许玩家按照“武器派生规则”来进行连携。这样的操作方式虽然不如无脑的“连打型”操作那样适合新人上手，但它一方面能给玩家提供更多的连招变化空间，使玩家每次做出攻击时都不是使用一成不变的机械式操作，提高了游戏的新鲜感；另一方面让玩家在游戏中更专注于手脑协调，用灵活的手指依照顺序和节奏按下不同的按键，如同演奏乐器一般让手指在按键上“跳舞”。



◀▲越复杂的操作方式就越能激发起硬核玩家的兴趣。

“《MH》系列”武器的种类之所以比较少就是出于以上的原因，宁可牺牲武器的种类数量，也不可降低武器本身的内涵。比如鞭子这种高人气的武器，如果换成一般动作游戏的话，只要设计一些武器模型和几个攻击动作就足够了，《PSP2》的武器设计即是如此。但对于“《MH》系列”来说，既然游戏已经有这么多种博大精深的武器，如果新增的武器没有同样深厚的内涵就会显得特别煞风景，还不如不要出现在游戏里比较好。以《PSP2》和“《MH》系列”都有的大剑为例作对比，《PSP2》的大剑只有三段普通攻击和若干种必杀攻击，玩家只需要按照“普通攻击1～3下→必杀攻击”的模式化流程来操作就可以了，虽然这很有利于新人上手，但玩久了难免单调，而且的确没什么可挖掘的内涵。而“《MH》系列”中的大剑则是以“蓄力”为核心要素，融入了多个可以相互派生的攻击动作，避免了单调模式化的攻击流程，而玩家从中可以开发出多种特色鲜明的战术，比如“拔刀蓄力斩”、“横打强蓄力斩”、“防反脚踢斩”等等。究竟哪种武器设计理念更具内涵更有可玩性，各位一目了然。

在《MH4》中以派生规则比较简单的锤子来说，“纵挥1（X键）→纵挥2（X键）→本垒打（X键）→蓄力攻击1（按住R键再立刻松开）→蓄力1追加攻击（X键）→横挥（A键）→纵挥2（X键）→本垒打（X键）→蓄力攻击1（按住R键再立刻松开）……”这套连招算是比较容易掌握的站桩输出无限连，即便如此也颇有玩格斗游戏的感觉；而对于蓄能斧这类高手向的武器来说，“拔刀变形斩进入斧形态（收刀移动时R键+X键+A键）→捞斩（X键）→纵斩（X键）→属性解放斩1（A键）→属性解放斩2（A键）→变形斩进入剑形态（R键）→牵制斩（X键）→挑斩（X键）→回旋斩（X键）→蓄力（按住A键）→蓄力二连斩（在最佳时机松开A键）→突进斩（X键+A键）→挑斩（X键）→回旋斩（X键）……”则是一套复杂程度比格斗游戏还有过之无不及的理论无限连，期间还使用到了一些目押技巧，玩家从中得到的成就感与无脑的“连打型”有着天壤之别。由此我们不难看出，秉承“少而精”原则的“《MH》系列”看重的是质量而不是数量，如果它愿意的话，完全可以根据大剑的模板再做一个“战斧”，或是仿照着锤子做个“棍棒”或“钉槌”，靠着这种“换汤不换药”的手段做出来二十多种武器不见得是什么难事，而不需要再去挖空心思设计出来斩击斧、蓄能斧、狩猎笛和操虫棍这些复杂而又异类的新武器了。



▶很多玩家对斩击斧和蓄能斧的变形方式也抱有浓厚的兴趣，图为玩家所制作的《MH》中斧类武器的模型。

丰富的种类与高自由度的构筑

接下来我们再谈谈《新・光之神话》，顺带一起比较下《PSP2》和“《MH》系列”中的射击武器。在《新・光之神话》中，所有武器一共分为击剑、狙杖、射爪、神弓、破掌、巨塔、爆筒、卫星和豪腕这9大类，每大类武器又有12种子分类，合计构成了108种武器的豪华阵容。虽然它们都是射击武器，但在武器威力、开火速度、最大射程、飞弹相杀、蓄射时间、装弹时间、后座力、追踪能力、弹道轨迹等诸多方面都有明显的差异，使得彼此之间的操作手感截然不同。更难能可贵的是，在《新・光之神话》中即便是同一大类别的武器，彼此之间也有自己独具一格的特色战术打法，在108种武器中找不到哪两种武器是相互雷同的。比如在狙杖这类武器中，“狙击的狙杖”就像是标准的狙击枪，追求的就是一击必杀和一击脱离；“形似的狙杖”类似于许多射击游戏中的“连狙”，虽然单发威力低但胜在装弹时间短；而“长枪的狙杖”则像是自动步枪，既可以连发射击也可以远距离点射。所以，《新・光之神话》中的武器种类的的确确是没有任何夸大其词的108种，对于热衷这款游戏的核心玩家来说，这么多种武器绝对足够玩个痛快了。

▼《新・光之神话》的武器种类数量不但“前无古人”，也很有可能“后无来者”。





《PSP2》的射击武器一共有11种，分别是步枪、散弹枪、长弓、榴弹炮、激光炮、双手枪、单手枪、十字弓、投刃、机枪和射导器，虽说比不过《新·光之神话》的“一百单八将”，但如此丰富的种类想必也会让爱好枪械的玩家激动不已。因为《PSP2》并不算是一款射击游戏，所以游戏中的射击武器不包含装弹时间、后座力、追踪能力和弹道轨迹等参数，但不同武器之间的威力、开火速度、最大射程、蓄射时间还是有明显区别的，并且部分武器还有主视角瞄准功能。与《PSP2》中的打击武器相比，射击武器的可玩性要更出色一些，步枪和长弓开主视角后瞄准弱点射击，散弹枪和十字弓的零距离全弹发射，榴弹炮和激光炮的群体伤害输出，以及双手枪和机枪的密集多段攻击，都给玩家留下了很深刻的印象。



▲类似于“《MH》系列”，《PSP2》也不乏用于恶搞的武器造型。

在射击武器领域，《新·光之神话》和《PSP2》都在武器种类方面做出了良好的表率，不但武器种类多，而且每种武器都有不错的内涵和可玩性，即便算不上“多而精”，却也绝对称得上是“多而不滥”。相比之下，“《MH》系列”的射击武器虽然只有轻弩、重弩和弓这三种，虽然在种类数量方面远远不及，但因为运用了RPG中流行的“自由构筑”理念，使得一种武器能够包含有多种武器的玩法。

在“《MH》系列”中轻弩和重弩一般统称为弩炮，其中轻弩虽然攻击力低但攻击速度和移动速度比较快，并且还有射击后侧移或后退的特殊动作，可以让玩家通过机动性进行灵活的闪转腾挪以及见缝插针的精准射击，玩起来的感觉相当飘逸；重弩则是在牺牲机动性的基础上大幅度提高了攻击力，并且还有蹲射这种纯站桩输出的特殊动作，需要玩家耐心寻找机会，直到怪物出现大破绽时再火力全开。以上是两种弩炮的基本属性特征，分别适合不同风格的玩家。另外，玩家可以通过更改弹药和强化改造来个性定制自己的弩炮，比如散弹和龙击弹适合近距离射击，麻痹弹和减气弹适合牵制攻击，贯通弹和彻甲榴弹适合瞄准后精准射击，但前者需要瞄准有厚度的部位，后者则是专打弱点部位。即使是同一把轻弩或重弩武器，配备了不同种类的弹药后打法也是截然不同，再加上附加部件和“限制解除”改装，游戏进一步丰富了玩家的选择。这样一来，玩家就不用发愁“玩腻了轻弩该怎么办”，因为只要换一套弹药和改造部件，原本当作“冲锋枪”来使用的轻弩可能就变成了散弹枪、狙击枪或者是榴弹炮，这就相当于玩家换了一种全新的武器在玩。如果我们把配备了不同的弹药和改造部件的弩炮都视为不同种类武器的话，那么“2种弩炮×22种弹药×3种改造部件”也是一个相当体面的数字，如果Capcom有心用武器种类数量为游戏撑门面的话，早就把弹药和改造部件分别绑定在不同的武器上了。



▼►能够自由更换弹药和部件的弩炮满足了一大批军事迷玩家的喜好。

在很多游戏中弓和弩都是不分家的，因为它们都是冷兵器时代的双手射击武器，而且都是以箭簇作为弹药，区别主要体现在射击时的姿势和装填弹药的手法上，这些显然无法在游戏中体现出来。而“《MH》系列”也没有试图去还原现实中的弓和弩，而是纯粹从游戏玩法的角度出发，虽然设计出的弓不像弓，弩不像弩，但却把这两种射击武器的各自特点很好的展现出来。首先，弩炮和弓使用的是截然不同的瞄准方式，弩炮用的是传统的瞄准星，而弓则是用瞄准线，这直接影响到了玩家的操作方式。另外就像可配备不同弹药和改造部件的弩炮那样，弓也有强化瓶和射击方式的搭配，给玩家带来了更丰富的选择。强化瓶的作用与弩炮的弹药大同小异，同样在一场战斗有使用数量限制，只不过强化瓶只有8种，不像弩炮的弹药那么丰富。丰富射击方式才是弓的精华所在，弓的蓄射和曲射各有三种选择，分别是连射、扩散、贯通以及放散、集中和爆裂，比如玩家喜欢“一点强攻”的战术打法就可以选择“贯通+集中”的弓，喜欢范围伤害的话可以考虑“扩散+爆裂”，而“连射+放散”、“扩散+集中”这类组合在适当的场合下也能发挥出应有的作用。此外如果玩家对曲射这种攻击方式兴趣不大的话，也可以选择那些拥有刚射能力的弓，刚射的作用是可以在蓄力射击后再快速进行额外一次蓄力射击，但就无法再使用曲射了。


■《MH》中的弓大多都有华丽的造型。

武器双持与武器职业

最后我们再来对比下《激战2》，虽然这是一款MMORPG，按道理说和《MH》这种以掌机作为主战平台的动作游戏没有多少可比性，但单纯就武器设计理念方面，《激战2》有许多值得“《MH》系列”借鉴和学习的亮点，值得进行比较分析。

《激战2》的特色之一是对“武器装备位置”的概念进行了详细的设定，武器有双手、主手和副手之分，双手武器只能同时装备一把，主手武器在一般情况下只能搭配副手武器，但那些有“二刀流”能力的角色或职业则允许同时装备两把主手武器。这个概念应该是由《龙与地下城》的桌面游戏中率先提出的，目前在各类RPG和ACT中都广泛应用，包括《PSP2》中也有同样的概念，玩家可以控制自己的角色左手持枪射击右手挥舞长剑，并且还可以尝试许多有趣的武器组合。“《MH》系列”目前还没有采用这个概念，原因可能是每种武器都有既定的攻击套路和派生规则，如果允许玩家同时装备两种不同武器的话，不同的攻击套路和派生规则相互组合后就会变得非常复杂，如果没能协调好的话反而会破坏游戏的操作手感。比如说当猎人左手用片手剑奋力挥砍的时候，右手的单手锤却正在酝酿一次蓄力攻击，就会让玩家有种完全乱套的感觉，所以保持现在“少而精”的风格是最为明智的。不过，“《MH》系列”在武器设计方面已经给玩家带来了不少惊喜，狩猎笛、斩击斧、蓄能斧这些武器都颇具创意，如果以后的作品中倘若真出现了可以自由搭配组合的单手武器，想必也不会让玩家感到意外。





▲《龙与地下城》对武器装备位置的概念有着更细致的设定，比如六臂蛇魔玛瑞里丝这种怪物就可以同时装备6把武器。



▲《激战2》不但有丰富的武器种类，并且每种武器的内容丰富程度也不亚于《MH》系列。

另外，《激战2》将武器作为职业设定的附加选择，这与“《MH》系列”的“武器即职业”的无职业概念又是截然不同的（如果你不把游戏中的那个“剑士”和“射手”当作真正意义上的职业的话）。按道理来说，同一把武器在由不同的职业使用时，所呈现出的攻击招式应该是完全不同的，毕竟不同的职业师承于不同的“门派”嘛！同样是一把长弓，由战士职业使用时就演绎出了“两臂能开二石之弓”的刚猛，而游侠职业则展现了速射、散射、曲射等多种花样射击技巧；而像长剑这样的标准武器，战士拿来奋力肉搏，游侠用它施展花式剑技，盗贼用来暗杀，法师则将它用魔法灌注。由于同一职业下的不同武器各有鲜明特色，所以该职业的可玩性也得到了成倍的提升，这种“职业×武器”的设定极大的丰富了玩家的选择，与“《MH》系列”中的弓和弩炮有异曲同工之妙。但除了《激战2》以外鲜有其他游戏能把武器设计到如此精细的程度，因为基本的职业设定已经是个大工程，再在这个基础上继续设计各类武器的攻击招式和战斗风格，就等于是再设计多个子职业分支，设计工作量实在是太大了。“《MH》系列”虽然没能达到“职业×武器”的高度，却也在同类武器内做出了足够的花样，比如同为突刺武器的长枪和铳枪、同为钝器的大锤和狩猎笛、同为斧子的斩击斧和蓄能斧等等，不知道设计者在构思出这些“武器分支”时耗费掉了多少脑细胞。如果“《MH》系列”在未来的续作中没有什么有关新武器或武器分支的好点子，那不妨也考虑下“职业×武器”的设定，这样的话还可以把游戏现有的防具系统也利用起来，使得剑士“职业”可以选择射手“职业”的轻甲，而射手“职业”同样也有穿重甲的机会。比方说大剑除了现有的蓄力斩以外，还可以加入“回转旋风斩”之类注重速度的新攻击套路，供身着轻甲的剑士职业使用；太刀可以多借鉴一些日本剑道中的“居合道”技法来设计出一套全新的派生规则体系，而且还使得游戏中“拔刀术”这个著名的技能不再成为大剑的专利；而轻弩、重弩和弓这三种射击武器，也将因为职业和防具类型的不同而影响到射击方式以及相关的弹药部件种类。期待这样的《MH》早日到来吧！

在本辑栏目中我们通过与三款典型游戏的对比，大致分析了《MH》如何把武器做到“少而精”的境界。而“《MH》系列”的武器设计理念还有许多有趣的地方值得挖掘，在下辑栏目中我们继续来探讨这个话题吧。



战车浪漫

4代是“《重装机兵》系列”首次引入角色语音的一作，声优总数超过70人，阵容也可谓强大，包括中井和哉、远藤绫、日笠阳子、若本规夫……众多名声优的精彩演绎无疑让人物的个性更加鲜明。本次专栏就带来几位主要声优的感想。

译 库玛

有声的《重装机兵》世界——来自声优们的感想

下野纮

我是主人公日向（ヒナタ）的声优，配的基本都是他在战斗中的声音。总感觉这个角色在游戏里参与得最多的就是战斗了，而他在事件中开口说话时已经差不多到了游戏的结尾部分了（笑）。日向在游戏开始时突然遭受了袭击，不知道到底发生了什么，也完全是以一副菜鸟的状态展开战斗。因此这个角色初期的许多台词内容都有点缺乏自信，从这里来看日向基本上是个普通的男孩子呢。由此我也与日向这个角色产生了一些共鸣。

此外，最让我欣喜的是此次有幸出演了柴犬波奇这个角色。波奇是“《重装机兵》系列”中惟一的全勤角色，如果诸位玩家有兴趣的话可以关注一下这个角色在游戏中的表现。在我为波奇进行后期录音时还主动提出了“可以让我再这样配一下吗？”之类的要求。我原本就是“《重装机兵》系列”的死忠，因此能出演波奇这个角色真的是无比开心。顺便说一下，在《重装机兵4 月光歌姬》中，除了日向和波奇外，我也为许多其他的角色配了音哦！

白石真梨

兹琪娅（ズキ–ヤ）最大的魅力就是她十分拼命且率直的个性。不仅是对鬼婆，兹琪娅把将自己抚养成人的“月光”组织当做家人一般，并且也知晓“月光”在暗处所做的邪恶勾当，为此她也会时常陷入内心的纠葛中。但是，她并没有因此却步，而是鼓起勇气直面自己的人生，这一点是非常难能可贵的。而且我觉得弹钢琴时的兹琪娅很帅气呢！在游戏中也有她弹钢琴的场景，我对乐器是一窍不通，因此十分羡慕。我是第一次参与有这么多台词收录的声优工作，想必也给大家添了不少麻烦，但整个过程真的是十分开心。

佐藤奏美

莎夏（サ–シャ）是为了守护日向而被制造出来的机器人，因此也没有人与人之间常有的算计之心。是一个将“为了日

向……”、“为了守护日向……”这样的台词时常挂在嘴边的角色。不过虽然莎夏是一个机器人，有时也会说出像是“这不就是感情吗？”这样略显深意的台词。

而且莎夏的台词有多种语气，比如一本正经的说明腔调，或是与日向对话时的温柔口吻等等，有时她的语调还会因为日向的回答而发生变化。在游戏中温柔的莎夏会突然进入冷酷的说明模式，倘若玩家们能在游戏的同时，一边细心感受她的情绪起伏的话我会十分开心的。在哪句台词中应该投入感情，哪句台词中需要突出机器人没有任何感情的特征——在配音的过程中我都是一边与工作人员们反复讨论，一边进行录音的，因此希望广大玩家能在游戏中感受到这个角色的与众不同之处。


▲左起依次是佐藤奏美、下野纮、白石真梨。



i☆Ris

日本偶像团体i☆Ris的6位成员——山北早纪、芹泽优、茜屋日海夏、若井友希、久保田未梦、涩谷梓希在《重装机兵4 月光歌姬》中不但作为声优出演，也被制作成了与本人相似的角色在游戏中登场。并且成员之一的涩谷梓希还兼任了OP曲目《EDGE OF HEAVEN》的演唱。以下是她们在游戏发售的“前夜祭”活动开始前的简短访问。

山北早纪：我现在的情绪已经完全处于“MAX”状态了哦！不仅是因为《重装机兵4 月光歌姬》会于明天开始发售，我们i☆Ris也会在明天迎来出道一周年的纪念日。在这个好事成双的日子来临的前一天还能够参加如此重要的活动，真的是让人感到很幸福呢！

涩谷梓希：现在很紧张。此次我要在前夜祭上献唱《EDGE OF HEAVEN》这首主题曲。这也是我第一次在《重装机兵》的粉丝面前进行演唱。在演出休息室里我也是一直在循环碎碎念“好紧张好紧张好紧张……”希望届时在舞台上能好好完成这首歌的演出。

山北早纪：我也感觉到了，涩谷在彩排时也很紧张呢。

芹泽优：但是，能听到游戏主题曲的现场演出，也是一个难得的机会啊。我想粉丝们会十分期待的吧。我也十分喜欢游戏，因此也很期待此次的演出哦。

涩谷梓希：这……压力真是很大啊（笑）。

若井友希：此次的前夜祭想必会将《重装机兵》的魅力传达给更多的人吧。如果通过今天的活动，大家能够更加喜欢《重装机兵》的话，那真的是再好不过了。

芹泽优：明天《重装机兵4 月光歌姬》就要发售了，真是超级期待！随着游戏流程的推进，就可以增加与游戏中女孩子的好感度，因此想在其中遇到一位很棒的女孩子呢。

若井友希：我要与我自己配音的女孩子结婚！

山北早纪：我从小时候在Gameboy上接触游戏以来就十分喜欢游戏，在游戏中能够听到自己的声音，对我来说就像做梦一样。并且在《重装机兵4 月光歌姬》中还会有与本人相似的角色出现，这更是十分难得的呢。因此我十分期待游戏的发行，这下我也可以在朋友们面前炫耀一下了。

若井友希：这也是第一次我们全员作为声优在同一个游戏里登场，这在今后可能也是不常有的，因此对这个难得的机会我也心怀感激。

山北早纪：我还没有和朋友们提这件事呢，希望她们到时会说：“在存档点出现的女孩子怎么有点像你呢？”（笑）。


▲左起依次是山北早纪、芹泽优、茜屋日海夏、若井友希、久保田未梦、涩谷梓希。


►i☆Ris成员们所出演的《重装机兵4》存档员，衣服颜色也是一一对应的。

TIPS.《重装机兵4》中“金轮际リゾート”地下停车场的宝箱密码终于在1月23日公布，密码为51861，里面是火焰属性的大炮“レッドドラゴン”

华彩无双

栏目主持：苍穹

进入2014年，“《战国无双》系列”正式迈入第十个年头，而今年的“华彩无双”专栏也将围绕该系列，继续为读者们介绍游戏内外的故事。经过几次的“前线”报道，相信读者们都发现作为系列正统续作的4代，引入了《编年史》的新增角色和部分系统，本次栏目就从历史形象和游戏刻画两方面，先来聊一聊其中人气最高的井伊直虎。

战国时代的女领主——井伊直虎



历史记载：巾帼不让须眉

井伊家族是世居远江井伊谷城、有着相当影响力的一支族人，由于第18代家督井伊直盛并没有生下男子，他便将年幼的女儿取名为“次郎法师”，并准备收堂弟井伊直亲为养子兼女婿，继承家业。不料天有不测风云，今川义元受到小野道高的谗言挑拨，怀疑直亲的父亲谋反而逼迫其自尽，直亲则仓皇逃亡到信浓，直到11年后再度回到今川家时，他已经迎娶了信浓奥山亲朝的女儿为正室，与次郎法师的婚约也只得宣告作废。然而井伊家族的厄运还没有结束，次郎法师的父亲直盛在著名的桶狭间之战中战死，井伊直亲继承家督的2年后又因小野道高之子——小野道好进谗而被今川氏真处死，年仅两岁的儿子虎松被送到凤来寺保护起来。次郎法师的曾祖父直平于次年攻打犬居城的时候猝死，根据《井伊直平公一代记》的记载，他是因喝下曳马城城主饭尾连龙之妻供奉的毒茶而死。随后家中的几位重臣也在随今川家攻打曳马城的过程中相继战死。井伊家连遭重创、几近倾颓，这一时期也被称为“远州错乱”。

家不可一日无主，次郎法师遂改名为“井伊直虎”继承家督，成为当时罕有的女性领主。另一方面夺取了井伊家居城的小野道好独断专横，忍无可忍的井伊家终于掀起反旗，在德川家康的帮助下夺回了实权。此后井伊家为德川效命，一举攻陷了曳马城报仇雪恨，仇人小野道好也被家康处死。不过好景不长，两年后武田大军来袭，井伊谷城被攻陷，逃到德川家滨松城的井伊一族随后又在三方原之战中惨败，直到武田信玄病倒才算化险为夷。在此期间，井伊直虎收直亲的儿子虎松为养子，在她的严加管教下，虎松也逐渐成长为顶天立地的男子汉，年纪轻轻便屡立战功。在本能寺之变的同一年，井伊直虎辞世，虎松元服改名为“井伊直政”继承家业，并与德川家康的养女结婚，随后凭借战场上的勇武表现终成为“德川四天王”之一，井伊家也从此飞黄腾达。

作为女性井伊直虎终身未婚，可谓经

历了家族最坎坷黑暗的时期，残酷的命运却没能将这位坚强的女性击倒。虽然在历史上并没有什么战功或是杰出的政治表现，但她在风起云涌的战国乱世绝对称得上是巾帼英雄。日本作家梓泽要在2006年发表的长篇历史小说《次郎法师是女身》（女にこそあれ次郎法师），便是以井伊直虎为主角，描写了这位背负家族命运的战国女性的一生。

游戏形象：天然呆软妹子

“《战国无双》系列”到目前为止，“德川四天王”中只有被丰臣秀吉誉为“东国无双”的本多忠胜是可操作角色，如果井伊直政“转正”的话并不算稀奇，但光荣偏偏另辟蹊径地选择了井伊直虎（今年初发售的《战国BASARA4》里也同样有直虎登场，不过晚了《编年史 2nd》约1年半）。由于史料记载较少，也给了制作方更多的创作空间，究竟游戏中的井伊直虎是一个怎样的形象呢?

官方给的设定中井伊直虎身高六尺（约合一米八），她一直对自己的身高耿耿于怀，因为与普通女孩子的身高相差太大。另一方面身上那副露出度较高的铠甲也让她非常害羞，但纵使不愿意也不得不穿，因为这是曾祖父井伊直平的命令，据说这是井伊家代代相传的姬铠，在曾祖父去世后直虎也依然没有违背这个命令。游戏中直虎的性格显得较为软弱，因为临危受命的她对自己担任家督没有足够的信心，除了时常挂在嘴边的“井伊家家训”外，“对不起”也是她的口头禅。虽然常常道歉和不知所措，不过在关键时刻直虎还是会坚定自己的信念，以井伊家族的存续和远州的和平为出发点做出决断。略有些天然呆也是这个妹子的萌点，她不经意的发言常常会让人喷饭，比如在战场上遭遇岛津义弘时的台词“好厉害！大锤敲得地面这样摇动，胸部晃来晃去的好难作战……”惹得岛津老爷子也不禁吐槽“我才更难作战啊！”而在“鲤を食う”事件中，玩家可以唆使她把织田信长送给德川家康的鲤鱼做成料理，在引得主公勃然大怒时直虎并没有想到切腹谢罪，而是回答“我愿意代替这条鲤鱼呆在水池里”，实在是让家康哭笑不得。

新剧本“远州错乱”正是以井伊直虎为核心设置的战役，不过与史实有所出入，直虎是在今川氏真的率领下攻打曳马城。根据游戏设定曳马城城主饭尾连龙之妻“田鹤”是直虎的好朋友，在桶狭间之战后今川家势力极速衰退，田鹤寄信给直虎希望她能一起投靠德川家。不过固执的井伊直平并不打算背弃今川家，这也导致他遭到毒杀，而下手的正是田鹤。连遭打击、被迫当上家督的井伊直虎在今川家的催促下出兵，最终攻陷了曳马城。此役有两件事对她产生了巨大的影响，一是德川家康不顾道远率军来救援刚刚宣告投诚的饭尾连龙，这让直虎看到真正的泰平之君所应具有的器量；二是田鹤在临死前希望直虎以远州的和平为重，这也成为了直虎毕生的奋斗目标。值得一提的是井伊直虎与石田三成还有一个关于茶的联动事件“直虎と三杯の茶”，三成对丰臣秀吉三献茶的故事大家都耳熟能详，直虎由于曾祖父是被毒茶害死的，故对茶有很深的误解，认为茶都是有毒的。在三成沏茶的过程中，直虎始终认为茶中有毒，并拒绝喝下第三杯茶，这也是她天然呆性格所导致的为数不多的不愉快。





白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

最终幻想X HD版



1　5　8　20

◆Square Enix◆RPG◆2013年12月26日◆日版
◆白金难度：8◆白金所需时间：130小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：必须记忆卡



胧月

白金综述

内容丰富的本作有着众多迷你游戏，需要枯燥刷取的奖杯除了刷晶球盘以外就没了，而且还有迅速积累AP的手段。而另一方面，迷你游戏会有一些动作要素，需要一点技巧，不是纯堆时间就能摆平的。攻略路线方面，本作并不需要打二周目，各迷你游戏的奖杯也可以随时挑战，自由度相对较高。简单来说，就是主线通关、七曜武器全获得并强化到最高级（尤娜、基马利、琉库、瓦卡的无需强化到最高）、击破すべてを超えし者、击破デア・リヒタ–、全角色晶球盘改满，其他再稍微修修补补就可以全奖杯了。两个大BOSSすべてを超えし者和デア・リヒタ–分别是原日版和国际版的最强敌人，前者要求怪物训练场制霸，后者要求击破全部暗黑召唤兽。后者难度远大于前者，特别是暗黑召唤兽后面几只的运气极高，如果想节省时间推荐使用斩魔刀大法，可以秒杀一切BOSS。注意训练场的神龙是水下战，无法用召唤兽，而暗黑用心棒需要连战，中途不可存档，全靠斩魔刀凹那1/32的成功率并不现实。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	完结	取得其他所有奖杯
铜杯	异邦の言叶	找到第一本“アルベド语辞书”
铜杯	チ–ムワ–ク	在水球比赛中获胜
铜杯	正しいこと	突破ビサイド寺院的试炼之间
铜杯	获得の才能	琉库成功偷盗200次
铜杯	みんな一绪	7名队员全部加入队伍
铜杯	深い爱情	看完水中约会剧情
铜杯	自慢	水球联赛中夺冠
铜杯	ストライカ–	学会水球技巧“ジェクトシュ–ト”
铜杯	チョコボライセンス	所有的陆行鸟训练合格
铜杯	过去との诀别	击破ユウナレスカ
铜杯	憎しみの行きつく先	击破シ–モア：最终异体
铜杯	避雷针つて何?	连续躲200次雷并获得报酬
铜杯	血の泪を流す者	获得召唤兽アニマ
铜杯	钱が物を言う	获得召唤兽ヨウジンボウ
铜杯	デルタアタック!	获得召唤兽メ–ガス三姐妹
铜杯	VIP鉴赏者	购买ルカ=シアタ–的所有晶球
铜杯	チョコボライダ–	以0：0：0的成绩获得“とれとれチョコボ”的胜利
铜杯	パワ–ストライク	一次攻击打出9999以上伤害
铜杯	袖の下	使用特技“わいろ”一次送出10万金钱
铜杯	过去からのメッセンジャ–	找到所有“ジェクトのスフィア”
银杯	メガストライク	一次攻击打出99999以上伤害
银杯	チョコボマスタ–	在レミアム寺院的陆行鸟赛跑中获得5个宝箱并胜利
银杯	スフィアマスタ–	一名角色的晶球盘全部填满并发动加成效果
银杯	ブリッツボ–ルマスタ–	习得瓦卡的所有OD
银杯	ラ–ニング	基马利习得所有青魔法
银杯	召唤マスタ–	收集所有召唤兽
银杯	武器マスタ–	收集所有七曜武器
金杯	言语マスタ–	收集所有アルベド语辞书
金杯	パ–フェクトスフィアマスタ–	全角色的晶球盘全部填满并发动加成效果
金杯	忍耐	击破デア・リヒタ–
金杯	すべてを超えし者を超える者	击破すべてを超えし者
金杯	永远のナギ节	击破エボン=ジュ
银杯	旅の发端	看完特典影像“永远のナギ节”

难点奖杯打法



自慢



铜杯

在水球比赛的ト–ナメントカップ中取得冠军，主线中在ルカ的比赛中获胜无法取得该奖杯，一定要从记录点参加水球大赛。



避雷針って何



想轻松完成的话重点是找到落雷频率相对规律的地点，由于该奖杯与露露七曜武器的圣印获得条件相同，可参照“研究中心”的七曜武器部分。



血の涙を流す者



需要获得各寺院试炼の间的所有隐藏宝箱，然后到バ-ジ=エボン寺院解禁。玩家在第一次到达各寺院时就务必拿到隐藏宝箱，否则之后会有暗黑召唤兽看守，等玩家练到能击破暗黑召唤兽时，アニマ都已经用处不大了。



钱が物を言う



ヨウジンボウ加入本身不难，但考虑到后面的斩魔刀杀敌法，在令其加入时要选择“真に强い敌を倒すため”。



VIP 鉴赏者



购入所有的音乐和影像晶球需要42万6000金钱，建议在购买时先存个档再买。注意音乐类的晶球需要分两批购买，第一批购买之后才会出现第二批。如果手头不宽裕，购买完等跳奖杯了就读档，可省下这笔钱。



チョコボライダ－



比较麻烦的一个奖杯，陆行鸟不太听话，需要随时用方向键←和→来调整方向。虽然斜方向也可以操作，但推荐还是仅用←、→两键较为安定。不被海鸥撞到并吃到13个气球，或者被撞到1次吃14或15个气球基本都能达到目的。还有一点就是不要被领先的对手搞得焦躁，安心躲避海鸥、吃气球才是真正要做的事情。



过去からのメッセンジャ－



10个水晶分别在：1.マカ-ニャの森的スフィアの泉；2.ビサイド村内右上方的室外；3.联络船リキ号的操舵室；4.ルカ=スタジアム的地下フロアA；5.ミヘン街道的旧道南部；6.キノコ岩街道的断崖边；7.幻光河・南岸乘坐动物的等候场景中；8.雷平原・南部；9.マカ-ニャの森・南部；10.ガガゼト山的登山道上。



チョコボマスタ－



这个奖杯的好处在于即使在跑步中途碰到柱子，也不影响获得。不过碰到柱子的话最终奖品会变差。



スフィアマスタ－





スフィアマスタ－



全员的晶球盘均改满就可以获得这两个奖杯，需要去训练所刷各种数值スフィア填补晶球盘上的空位，填满所有空位并全角色发动后才能成功获得，工程量不小。玩家至少要留一个マスタ-スフィア，方便查看某个角色还有哪些晶球没有发动。不过并没有简便地查看晶球盘上空位的方法，只能小心地一个格子一个格子地填入晶球了。至于AP的赚取，可以用ドリプルドライブ配合AP3倍、ドライブをAPに的技能，去打怪物训练场的仙人掌。将全员的オ-バ-ドライブタイプ设为愤怒，挨仙人掌的打即可迅速获得AP，一战下来赚个50点AP不成问题。



ブリッツボ－ルマスタ－



最快取得瓦卡所有OD的历程如下：
1.先参加ト-ナメントカップ拿到冠军，获得アタックリ-ル。
2.利用デ-タリセット反复刷，直到リ-グ战奖品出现ステ-タスリ-ル为止。

3.参加リ-グ战并拿到冠军，得到ステ-タスリ-ル。
4.反复出入水球菜单，直到ト-ナメントカップ的奖品变为オ-ラカリ-ル。
5.参加ト-ナメントカップ并获得冠军即可获得奖杯。
按照以上流程，拿到该奖杯只需打15场左右的比赛。不过要注意在デ-タリセット后，玩家招募的球员会全部回到原先的地方，得重新招募才会归队，从效率角度上说，只需招募飞空艇上的瓦卡和アニキ作为前锋和中场，再去ルカ的中央广场招募ジュマル当守门员即可，非常节约时间。



ラ-ニング



银杯

除了サンシャイン和くさい息之外的所有青魔法都可以在主线ガガゼト山上打兽族两兄弟时获得，而サンシャイン可以从オメガ遗迹的オメガウェポン、训练场すべてを超えし者处习得。くさい息可以从オメガ遗迹的モルボルグレ-ト处习得。



武器マスタ-



银杯

获得所有七曜武器，只需初级形态即可，详细方法可参照本辑的“研究中心”。



忍耐



金杯



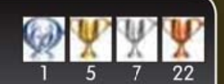
すべてを超えし者を超える者



金杯

仅从奖杯获得效率上考虑，用满OD槽的ヨウジンボウ使用S/L大法凹斩魔刀即可获得。

最终幻想X-2 HD版



◆Square Enix◆RPG◆2013年12月26日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：120小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



阿鲁

白金综述

本作的大部分奖杯都比较好拿，不过部分奖杯比较耗时，例如需要完成全魔物图鉴的“モンスタ-マスタ-”、需要剧情完成度100%的“完全制覇”和需要通关Last Mission模式的几个奖杯。除此之外，フルチェイン、オ-バ-キル和创始者这三个奖杯比较有难度，99连击需要靠三个シ-フ有节奏地攻击受创硬直大的敌人才能实现；99999伤害可以用银河天震来解决；至于血量非常厚的トレマ就要靠多周目累积稀有饰品或培养满能力魔物来对付了。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	完结	获得所有奖杯
铜杯	TPOをわきまえて	在一次战斗中，尤娜、琉库和帕茵三人都进行过换装
铜杯	特别	获得一件特殊换装
铜杯	闻き上手	听完メイチェン的所有故事
铜杯	巧みな罠仕掛け人	Story Lv.3结束前抓到陆行鸟
铜杯	ゼロアウト	打倒ゼロ式机士（Story Lv.1主线任务最后的BOSS）
铜杯	友の讨伐	打倒バハム-ト（Story Lv.2主线任务最后的BOSS）
铜杯	消火活动	打倒ザラマンデル（Story Lv.4主线任务最后的BOSS）
铜杯	スフィアブレイカ-	迷你游戏スフィアブレイク取得10次胜利
铜杯	炼金术师	使用30次合成弹
铜杯	学ぶ者	学会5种魔铳弹
铜杯	大富豪	帮オオアカ屋偿还所有贷款（在他那里买东西即可）
铜杯	チ-ムワ-ク	闪电球比赛获得胜利
铜杯	交涉上手	使用30次“わいろ”（职业ギャンブラ-的技能）
铜杯	アビリティコンプリ-ト	任意职业习得所有技能
铜杯	ギャンブラ-の梦	职业ギャンブラ-的掷骰子技能掷出同点数的骰子（建议用技能“トゥ-ダイス”）
铜杯	亲の气持ち	看完任意魔物完整的魔物人生
铜杯	一つのエピソ-ド完了	在Story Lv.5达成一个地点的Episode Complete
铜杯	お宝ハンタ-	开启アンダ-ベベル封印施设内有“リボン”的宝箱
银杯	ザ·ガンナ-	射击游戏的等级达到满级（具体方法见上辑攻略）
银杯	フルチェイン	达成99连击
银杯	オ-バ-キル	一次攻击造成99999以上的伤害
银杯	チョコボの噂话をする人	抓到黄金陆行鸟（位于隐藏迷宫ナギ平原·遗迹の奥的最深处）
银杯	スフィアハンタ-	获得所有的换装晶球
银杯	踊る	获得“魔导ダンス大全下卷”（达成ジョゼ寺院Episode Complete即可获得）
金杯	モンスタ-マスタ-	完成“シンラ君の魔物事典”
金杯	创始者	打败圣ベベル庙百层迷宫的最终BOSSトレマ
金杯	战争の机械	打败流程最终BOSS之一的ヴェグナガン
金杯	完全制覇	剧情完成度达到100%
铜杯	驱け出し	到达ヤドノキの塔第10层
铜杯	まだまだ先は长い	打倒ヤドノキの塔第20层的BOSS
铜杯	中间地点	打倒ヤドノキの塔第40层的BOSS
铜杯	もう一息	打倒ヤドノキの塔第60层的BOSS
银杯	トンベリの宝	拿到トンベリの间的宝物
金杯	巨大な塔	打倒ヤドノキの塔第80层的BOSS



难点奖杯打法



聞き上手



铜杯

分别在Story Lv.1的青年同盟总部、Story Lv.3ルブラン一行基地内部、Story Lv.4演唱会过后在飞空艇的舰桥以及Story Lv.5的ザナルカンド听メイチェン讲故事，不能急着按掉，要一句句听完。



フルチェイン



银杯

找个血多且受到攻击硬直大的单体BOSS（例如百层隐藏迷宫第80层的BOSS），我方三人的职业均为シ–フ，然后不停用普通攻击打BOSS，把握好节奏可以无限连，轻松达成99连击的要求。



オ–バ–キル



银杯

比较简单的办法是使用技能“银河天震”，这招是全Over Soul怪物图鉴奖励的换装盘“天地の破坏者”所附带的技能，获得“天地の破坏者”同时也是解锁奖杯モンスタ–マスタ–的必经之路。需要注意的是，要用“银河天震”打出99999的伤害，前提是不能逃跑，可以等拿到“天地の破坏者”后直接返回主菜单选择“NEW GAME PLUS”重开游戏。



モンスタ–マスタ–



金杯

很耗时的一个奖杯，需要收集全魔物的Over Soul状态，建议等二周目再来拿。只要在战斗中遇到过Over Soul的魔物就能收集，并不需要将其击倒，因此我们可以先将所有种族都打成仇恨状态后前往百层隐藏迷宫，几乎所有魔物都会在该迷宫中出现，（其中チョコボイ–タ–、グロ–ブイ–タ–、アジ・ダハ–カ、キングヴァ–ミン和ジャボテンダ–需要在流程中将其打倒过一次后才会在百层迷宫里出现），遇怪就逃跑，这样就能收集到大部分敌人的Over Soul，只有ジオパラウド和护法のガ–ディアン要去ベベル地下的控制塔处刷。



完全制霸



金杯

想剧情完成度达到100%需要多周目游戏，并且在第2章时分别选择青年同盟和新エボン党进行游戏，除了全地点Episode Complete外，还要在第4章看完通信晶球的全部内容，隐藏迷宫和魔物コロシアム制霸，二周目时在第5章可以收集完全部的飞空艇事件。

飞空艇事件

1.每章都在居住区睡过觉后可以触发マスタ–的恋人登场的事件。

2.前往动力室最深处按○键，返回时会遇到ダチ。

3.在雷平原救出シド后依次前往甲板、ブリッジ，可以看到シド和アニキ的对话。

4.完成第3个事件后，到达异界的花园后返回飞空艇和シンラ对话，切换场景后会发现アニキ和シド离开了操纵台，之后前往甲板可看到二人的对话。

5.完成第4个事件后，前往居住区会发生シド和アニキ吵架的事件。

6.完成第5个事件后且完成率在95%以上时，可前往甲板触发事件。



トンベリの宝



银杯

这个奖杯和隐藏房间相关，具体方法是：先解除1～19层、21～39层アタリ部屋的封印，然后在61～79层进入アタリ部屋（必须是三角形アタリ部屋，否则就读档），之后破坏金の岩就会被传送至トンベリの间，保证包囊有空位的情况下拾取房间中央的“スナイパ–カフス”就能解锁奖杯。41～59层也能从三角形アタリ部屋到达トンベリの间拿到饰品，但是笔者这样做却没有拿到奖杯，安全起见还是多爬20层吧。



想开游戏店

有开个游戏机实体店的想法，但青岛的游戏行业不温不火，亲朋好友都不看好。

青岛 老吴

苍穹：一年来小编们经常买游戏的几家实体店都纷纷撤掉柜台、专心经营网店了，在行情不火爆的情况下，实体店还需承担铺面租金等成本、压力较大，如果能有可靠的进货渠道的话还是网店风险小一些。

马修：可能的话，也可以网店、实体店双管齐下，不过如苍穹所说，实体店承担的成本要大很多，根据你的投资预算来决定吧。

好运强大

我应该是从209辑开始寄的回函表，结果就中奖了，当我打开214辑的时候，我发现我是212辑的TGS中奖读者，看来我中奖的好运气还真是强大啊！

北京 王云龙

库玛：这位同学不能把人生仅仅局限在回函表中奖里！你应该抱有更远大的理想！比如双色球五百万什么的！到时若继续被好运加持的话……苟富贵，勿相忘（谄媚脸）！

白菜：库玛又进入狗腿模式了。

马修：所以说，总埋怨中不到奖的朋友们，多参与自然中奖几率高；而中过奖的也不用担心不会重复中奖，大家的机会均等。

只言片语｜《银河战士》和《恶魔城》什么时候有新作？这俩游戏比较长时间没有新作了。（佛山 conansicb）

（该话题由武汉读者 猫丸 提供）

掌门话题　有没有想尝试的游戏中美食？


马修

我特想吃的一道游戏中美食有些重口，是“《重装机兵》系列”的恐贝肉，卖到酒馆的做法是恐贝刺身。我本身就特别喜欢吃贝肉，口感嫩而脆、味道鲜且易入味，吃大的螺肉贝肉尤其爽。而游戏里的恐贝又是那么巨大，真狩猎一个，就算不卖给酒店，直接架火放上调料烤，光吃贝肉也能吃到饱，想想都美味啊……

苍穹

由于个人在生活中对美食就没什么追求，所以游戏里的食物也勾不起太大兴趣，不过《胧村正》、《龙之王冠》、以及《潜龙谍影3 食蛇者》里的“吃”元素还是给我留下了很深的印象。真要说最想尝试一下的，应该是《龙珠》世界的“仙豆”，因为吃一粒可以十天不饿，就不用老花时间去吃东西了……

胧月

估计其他小编都会写一些庶民化或猎奇向的东西，我就来走一下最惹人讨厌的装×路线吧。喝的要是狼叔梵尔肯海因从山谷下与群狼搏斗采来的红茶，吃的得是《数码恶魔传说》中被主人公一众大肆吞食的恶魔，哥绝不是茹毛饮血，而是体验“业”好吗？说起来早年的Game Gear上推出过《鬼神童子》的改编游戏，很好奇Karma蛋的味道。

虫无兮

《星之卡比 三重华丽》里当卡比变成什么都能吞下的“大爆炸吃货”之后，会遇见一种躲在管道里好像鳗鱼一样的敌人。当它见到卡比时就会伸出来想要吞下卡比，不过往往是落到被卡比一口吞进肚子的下场。不过这个鳗鱼的身体确实很长，哪怕是吸力超群能够力拔山兮的卡比也要花整整10秒钟才能把它吞进肚子。看着卡比嗞溜嗞溜地把它整个吞下的场景，我也突然很想吃一整条的蒲烧鳗鱼……


阿鲁

说到游戏里的食物，Key社三大奇葩食物我还蛮感兴趣的，具体为秋子阿姨的果酱、自动贩卖机里的超浓稠果汁以及早苗妈妈的面包，另外对《传颂之物》里阿露露亲手摘的新鲜蜂蛹也有点兴趣……好吧，我承认我口味比较重。

库玛

一说到这个话题又不得不提到我大《双星》了，小时候天天埋头吃回锅肉的我没接触过什么异域美食，所以当时一看到游戏里出现的寿司卷、披萨、布丁等美味就感觉被打开了一扇新世界的大门。后来接触了“《MH》系列”，猫厨师们跳着舞卖着萌就做出来了大份料理，在这么愉悦的氛围中制作出来的料理想必也是美味至极吧！最近在玩《龙冠》，里面用来做料理的材料虽然看起来很奇葩，但做成料理后卖相却意外地不错。其实总的来说不只是美食，在玩游戏时只要看到可以吃的都想试试，即使其本身还没有被做成食物……例如马里奥里的蘑菇就会被我自动脑补为已经放好香料的碳烤松茸呢！


白菜

第一反应是Capcom经典的带骨烤肉，看来就是这货了。


乌冬

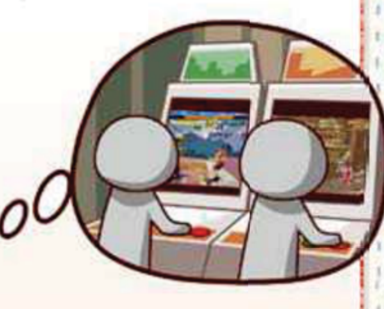
玩了那么久《怪物猎人》，真是很想试试那烤得外脆里嫩、肉汁四溢的带骨烤肉，当然，一定得是用从食草龙的身上剥取下来的生肉烤的。

一起玩《KOF97》的日子

大一入学时，和一同学去学校机房玩《KOF97》，看我用键盘玩了几盘之后，一边夸我玩得好，一边让我给他调出2P来一起玩，从此被他整整虐了大学3年。现在毕业了，他回济宁了，联系得少了，一起玩游戏的朋友也少了，怀念！

青岛 吴宇翔





虫无兮：虐的原因难道不是因为键盘按键之间的冲突么？

白菜：我就想到“扮猪吃老虎”。

苍穹：大学时我带了PS2，经常跟舍友切磋《WE》，也算是虐了他4年。现在他读研毕业后在广东工作，但也只是偶有联系。确实还是挺怀念那段时光的。

马修：我也想到了中学时经常和同学们去街机厅打游戏的日子，因为比较穷，所以即便打格斗游戏彼此间也很少有对战，怀念啊。



毛老师复仇记

216辑样书到了后……

苍穹：哎，美图秀我的头像怎么还在裆部……毛老师那根本是你开PS然后P到原图上，不是澄香的问题，对吧？

库玛：果然还在裆部……点赞！

白菜：你有改过吗？反正我没动过。

马修：这个还在掌门人里吐槽过……

白菜：美图秀你的头像不在裆部啊……哎？怎么凭空出现了一个？

连接电脑

虫无兮：有哪位能潜入Juxi的共享么？

※文编把整理好的图文拷给美编、或者把排版好的文件打印出来校稿，都要通过局域网连接美编的电脑共享文件夹。

苍穹：不能。

马修：我也连不上。

库玛：我可以，我的电脑这么强大？

马修：难道JUXI也成库玛的挚友了？

库玛：当然啦，那天我在她面前展现了强壮的臂弯，帮她搬了显示器，把妹天赋满格有没有！

苍穹：又被你抢了风头。

马修：这段给放“微生活”，绝对还会有人继续质疑库玛性别的……

库玛：没事，我已经接受自己其实是男孩子的设定了。

美食话题

胧月：本辑掌门话题：小编们有没有想尝试的游戏中的美食？

苍穹：木有！

胧月：能吃的都算，不一定美食。

苍穹：苦壕一个人就能写掉一整版了。

库玛：《双星物语》的通通来一发！

虫无兮：可以做成苦壕特辑。

苍穹：苦壕写一个游戏吃货专题，我给你提供素材！

马修：赞，我也可以提供帮助。

库玛：感觉这辑掌门话题我只需要一句话就可以了：只要是可以吃的，通通来一发！



做噩梦

最近发现自己特爱做噩梦，经常梦见被人杀死之类的，自己就会被吓醒！然后就不敢睡觉了，直到困得不行了才会继续睡，几乎天天如此，唉……

北京 王云龙

白菜：俗话说日有所思夜有所梦，是不是这位读者最近的视听选材方面有问题？

库玛：本来想劝你“不必担心，梦是反的”，但细想一下好像更为不妥……所以还是从身为一个睡眠特别好的人的角度给点建议吧，那就是——睡前听点舒缓压力的音乐，再加上一大杯蜂蜜牛奶！希望这会帮你回归正常的睡眠作息。

白菜：我会告诉你我有强行从梦中醒来的必杀技么。

胧月：做了好梦醒来喜滋滋的，与“梦必反”这条理论的并存，就像服装店的店员说“衣服洗洗会缩水的”、“衣服穿穿会大的”、“好衣服是不会变形的”一样，就是图个方便。

苍穹：睡眠质量一直很差，羡慕库玛和毛老师。

马修：貌似只有我才会没心没肺地才会把这些噩梦、尤其是噩梦中极其真实的心情记下当写作素材么……给王同学个建议吧，平时在生活中与网上，与人接触时多包容、少斗气也许会改变你的心境，进而影响你的梦境。

只言片语 | 4门会考+期末考，整个人都不对了！（宁波 稀幻）

215调查之你购买书籍时较为重视的是？

自己准备购买游戏和已经购买游戏的情报量、介绍的作品数量，以及游戏回顾、专区、业界新闻。

石家庄 无

封面和自己购买游戏的情报数量吧。

广州 何颖诗

自己准备购买游戏和已经购买游戏的情报量，还有游戏回顾和业界新闻。

天津 金雕

已购买的游戏情报量和专区。

南宁 zwei

封面、准备购买游戏的情报量、新作情报和专区。原本很期待215辑封面是《众神的三角力量》，不过《撕纸大冒险》也很不错，许多原创都在里面，迷宫也不是很复杂，画面也很好，小编的解答疑问以及互动、自我的想法，都很有创意。

广州 小kai

封面、自己购买游戏的数量、新作情报、业界新闻……

北京 和爷

封面、准备购买和已经购买的游戏、新作情报、专区和业界新闻。

十堰 孙令威

自己准备买的游戏的情报量、新作情报、业界新闻和其他——如果有自己准备玩的游戏的详细攻略，我一般都会买。

合肥 ghost

准备入手和已经入手的游戏情报量、新作情报以及游戏回顾。也为下部掌机做好情报收集，看是否值得入手，

贵港 廖颖

封面、已购买游戏的情报量、专区和游戏回顾。还喜欢游戏的实用技巧，比如我会因喜欢一个游戏的特别技巧和打法去买一本书。

南京 老菜

自己准备买的游戏情报和已经买了的游戏情报，还有新作情报。

佛山 李卓坚

216辑调查之你特别擅长的游戏或为该游戏发生过的骄傲事情。

我有特别擅长的游戏，是《病房》，1和2都打通了，而且生存模式杀敌数最高为196.

海口 王治杰

《战场的女武神3》是我目前最擅长的游戏，我教过我职中的男同学玩可他不听教，只喜欢火力很猛的狙击手和突击兵，所以他大部分任务只拿到了B级以下，因为不喜欢侦察兵嫌太弱。不过我帮他玩还是全部13章任务全S级评价了，看来我已经是《战场的女武神》的资深人员了。

广州 洪洪

以前和小学同学一起玩《口袋妖怪》、和中专同学一起玩《魔法禁书目录》，那叫一个开心。《口袋》作为经典，现在还会和朋友对战，分分享对战过程的快乐！《禁书》就只有喜欢的动漫出了PSP版才玩，但带动了我一个同学，时不时我们就PK对战。真开心，还记得有次闭着眼睛对战，同学都气死了！

苏州 老总

但我还是一个小学生的时候，小伙伴们都把机子塞到我手上，求我帮打《星之卡比 镜之大迷宫》的最终BOSS。

武汉 猫丸

FPS+体育类的，FPS主要是PC上的，像《CS》之类，曾经混一个战队也打了几场胜仗，后来因学业关系推出了。体育类主要是《2K》和《PES》，和几个机友打都是几场输、十几场赢。

宁波 稀幻

每次玩新游戏都从最低难度开始玩起来，其实按实力来说我是一个菜鸟玩家，不过我有个习惯：大部分玩过的游戏都要取得所有隐藏要素才罢休，除非以个人实力实在过不去，否则一般都会完美通关。我玩的《GT赛车携带版》挑战任务取得全部将被这件事是我惟一值得骄傲的事了。

杭州 Deepthroat

曾经在《CS》比赛时5连爆头。

苏州 血祭狂歌

没有特别擅长的，不过跑地图的时候总是会错过各种支线直奔主线，跑地图很少迷路，不过我没玩过《FF》。

天津 左路狂飙

特别擅长的不好说，但擅长的有不少，MUG、RPG应该更厉害点。记得在别班同学面前打《初音》时，他没玩过，只能佩服地说："大哥你手指真好使。"在玩过的人面前玩，得到的评价是"挺不错啊小伙"，那一刻，倍儿有尊严感。

大连 凌随意沫

学渣与学霸

我们这种基础不好、学习兴趣三分钟热的学渣怎么在中考中与学霸抢学位（= =）？苦命的我还是在重点中学，身边的人都是变态，分数不可能达到那种境界啊。

汕头 梁恺杭

马修：这貌似是学霸们集中到重点学校后普遍的困惑？

虫无兮：这位读者不妨想想，若是学渣的话怎么会进入重点中学？就算真是学渣，为什么周围的学霸会和你同校？仔细想想是不是有种"赢了"的感觉？

库玛：说不定你目前处于的是学渣转学霸的蓄力阶段，蓄力一旦结束到了关键时候就可光芒耀眼了！

胧月：苦妈是在暗示自己现在的状态？

白菜：学习只有刻苦努力一择，少不了吃点苦头多努力啦。

只言片语 | 希望这代《口袋妖怪》的资料篇别处双版本了。（天津 左路狂飙）

玩家画廊

苏州 老总

2014
红包飞起来！

马修：让红包飞起来——这话在春节前后见得特别多哎。

库玛：谢谢这只熟悉又可爱的猫的问候啊！

武汉 猫丸

HAPPY NEW YEAR！

北京 和爷



马修：这……好贱的一只皮卡丘。

马修：这帅哥个子蛮高的，都顶到自画像框上边去了。合肥 ghost





马修：春节回家后看到这个字目前相当有压力的说。

北京 阿龙



你一言我一语

小编打游戏时玩二周目、三周目会有感到疲劳而不想打了的情况吗？

十堰 神之灵月

马修：想了想，我打的游戏的二周目大多数是接着一周目打的，而如果有重复，也会换完全不同的队伍来体会不同的感觉，所以我打二周目三周目时还真没疲劳过。

PSV什么时候才能破解？正版游戏玩不起啊！

合肥 ghost

马修：劝你攒钱买个耐玩的游戏再慢慢等吧，真这么耗着耗的是自己的游戏时间……

思想上出了问题真是不能轻视，最近强迫症犯了，有严重的洁癖，累啊！

柳州 小楠

马修：喜欢干净挺好，不过洁癖的话……宿舍群体生活会不会受到影响啊？

什么时候小编们会现出自己的大头照呢？

平湖 雪月明

马修：记得200辑光盘时候小编们都出镜啦。

小编们有想过集体拍一部AVG动漫吗？

苏州 老总

马修：从投资、人力、筹划等个方面看，目前实现的可能性都为零啊……

游戏未变而我们老了，值得欣慰的是，那一刻爱游戏的心还在那儿好好的，

天津 最初之声

马修：其实同学你年纪也不大，只是高中压力大，换个新机器玩新游戏放松放松，说不定就又燃起来了。

春节之后，小编们的体重总增涨量有超过50斤没？

长春 刘时

马修：虽然大家普遍自称春节休假完胖了，但外表上还真看不出明显的变化，因此体重总增加值应该没有50斤这么夸张。

3DS的续航太不给力了啊！长途火车，还没等走完一半，没电了，还是NDS的游戏时间强啊！

岳阳 卡比丘

马修：握手，本人今年火车上也有同感，明年还是得带着NDS，论续航，NDS才是王道！如果嫌没有新游戏，也可以专门买个外接充电宝来给供电。

玩《口袋妖怪 X》，用一个迅速球，ROU一声，就把神兽泽尼亚斯捉到了，我吓傻了……

广州 茶布斯

马修：《X·Y》神兽涉及到剧情，本来捕捉率就很高，而迅速球在开局使用捕获加成又高，能一下收服其实也很正常的。

超喜爱初音，而3DS和PSV上又都有，而且风格完全不同，但我又都超喜欢，怎么办？我的钱只够买一部掌机。

沈阳 Getway

马修：如果只够买一个的话，建议你扔硬币，正面买3DS，反面买PSV，一边玩你买的主机上的《初音》一边攒另一台机器的钱，你觉得怎么样？

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	姓名、收款方式、样书地址
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式

只言片语 《雷顿教授》非常锻炼大脑，玩的头疼，不过还是期待《雷顿教授与超文明A的遗产》。（北京 阿龙）

十堰 神羽灵月

广州 小kai



马修：房子、栅栏、树，想起当年英语课本上房前屋后那节课文的配图了。

石家庄 无



马修：这种状态……祝早日入手PS4吧。

马修：这位同学是《MHO》玩家啊，多交猎人好友哦。

马修：似乎是一个融合了现代与古典的骑士哦。

马修：《噬神者2》的Alisa，很可爱哦。

天津 最初の声



天津 杨沛时

马修：看这表情和发型总觉得是主角劲敌的感觉呢……

平湖 雪月雨

机友和机主





成功将两名舍友拖进掌机的世界，每天晚上回到宿舍都会找我要机器，每次看到这副情景都会洋洋自得，又多了两个机友……等等，我已经有一个星期没玩到了！

常州 姚昕

半夏：有得必有失啊，机友和机器不可兼得。

虫无兮：这不叫多了机友，而是你的机器多了两个机主。

阿鲁：你这推销的方式不对，你看超市推销产品的妹子都给的试用装，哪有你这样每天管饱的。

白菜：现在就等你找个游戏长时间泡进去，机器不外借，他们就会自己去买机器了。这叫饥荒式营销。

马修：鲁叔和白菜竟然如此懂营销，果然是深藏不露！

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王SP》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216辑，定价：14元 。217、218辑，定价：19.8元。

《口袋玩家》：11、15、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元；第62～64、73、74辑，定价：18元。《口袋妖怪 X・Y 完全攻略本》，定价：45元。

《3DS专辑》VOL.6，定价：35.00元。《PSV宝典》，定价：28元。《PSP专辑》VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》，定价：28.00元。

《怪物猎人4 完全狩猎攻略本》定价：45元。《怪物猎人狩猎志》，VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 | 《怪物猎人4》、《众生的三角力量2》出中文吧！（上海 Cattery）



就在不到一星期的时间里，深圳的气温就从想穿短袖变成了想穿羽绒服，前后十几度的温差直接导致不少人都感冒了，咱这一身的盔（ZHI）甲（FANG）也有点Hold不住了，我是不是也要去买件防寒服来穿穿了呢……

最近新入手了一张二手的《动森》，第一次接触这种类型的游戏，没想到还挺好玩的。想问一下小编，经常在村子里四处飞的气球要怎么打下来呢？

北京 何洪尧

在豆狸商店（コンビにまめつぶ）购买弹弓，然后拿着弹弓对着气球按A键发射就可以将其打下来了。打的时候注意要远离水域，不然礼物会掉进水里。另外弹弓必须要等豆狸商店升级后才会有，如果手里没有弹弓的话也可以等礼物到了沙滩边的悬崖后用虫网将其网下来。

《MH4》已经进入了收集勋章阶段，想问问为什么我已经有3把珍稀度7以上的同种类武器了，但还是获得不了该武器的收集勋章。

Email CQH

武器的收集勋章的获得条件的确是入手3把珍稀度7的该种类武器，但要注意的是发掘武器是不算在内的，也许你把珍稀度7以上的发掘武器也算在了里面，所以才没有获得。

请问3DS LL上屏左上角的“すれちがい通信”是啥？是邂逅通信吗？怎么才能邂逅通信呢？

北京 王云龙

上屏左上角是显示当前的通信状态，“すれちがい通信”表明目前没有连接到网络，不过可以进行邂逅通信，连上网络的话则会显示“インターネット”，如果通信开关没有打开则显示“无线OFF”。在3DS的一定范围内有第二台3DS出现的话，邂逅通信的灯就会亮起，前提是两台3DS都打开了通信开关且都没有在联机。在“本体设定”→“データ管理”→“すれちがい通信管理”中，可以设置哪些软件能对应邂逅通信。

PSV、3DS LL到底边充电边玩好不好，感觉这样充电效率会降低。

南宁 曾珂

不止掌机，任何便携移动设备边充电边使用都会损耗电池。但是现今科技进步，这点损耗已经完全可以忽略不计。等边充电边玩都把电池弄出问题的时候，估计掌机早已更新换代好久了。所以个人建议完全不用在意。

PSV TV值得入手吗？多少钱？能玩所有的PSV游戏吗？

贵港 鱼鱼猫

目前PSV TV日版普通版的均价为650元，包含手柄和8G记忆卡的豪华版约940元（港版的价格均高30元左右）。值不值得入

只言片语 《最终幻想X-2》，经典神作！（天津 金雕）

手主要看你有没有需要，PSV TV在便携性上肯定不如掌机，但优势是可以接网线、支持HDMI视频输出，喜欢录制游戏影像的话就比较推荐了。但要注意，PSV TV并不支持所有的PSV游戏，比如首发的《真·三国无双 NEXT》就无法运行，具体列表可以去PlayStation官网查看。

《MH4》里的搬蛋任务简直就是神烦！现在只剩村六星里最后一个搬蛋任务了，完成这个任务有什么诀窍吗？

铁岭 许尚忠

如果对自己的能力有信心的话，完全可以先灭了火龙然后专心搬蛋。也可以先不打死火龙，在任务出发前利用装备发动"搬运の达人"或者靠吃猫饭来发动"ネコの搬运の达人"，然后在搬蛋前嗑一瓶强走药就可以在第一次搬蛋时从3区直接跳下。由于此后1、3区之间的道路会被巨石挡住，可以引诱火龙到巨石附近让其撞碎石头，然后继续搬蛋即可。最后一次搬蛋也可以如法炮制。

PSV-2000有保护壳了么？能推荐下么？

苏州 老总

有的，Hori出过一款PSV-2000的水晶壳，价格在70元左右。如果嫌贵的话，国内的黑角也有类似的周边，相对便宜些。

3DS的3D电影如何看？马上入3DS LL了，关于松轴、压屏、进灰如何避免？

广州 钟凯强

首先用读卡器将3DS里的SD卡连接上电脑，将影像拷贝至SD卡所在盘符的DCIM文件夹下。然后确保系统为最新版本，在主界面下按L+R进入拍摄界面，点击下屏右下方的"3DSカメラへ"，进入相机界面后点击下屏左下方的"写真/ムービーを见る"，选中刚才导入的文件即可观看了。至于第二个问题，可以在购买机器时，在机器盖住的情况下捏住上屏，看看下屏会不会因为重力而拉出空隙，如果没有明显空隙，就不存在松轴情况。进灰是不可避免的，改善自己的游戏环境、不玩的时候收进包里保存才是正道。至于传说中的压屏问题只存在于初期的3DS上，3DS LL没有这个问题，大可放心。

终于可以开始《口袋妖怪 X·Y》了，这里有个问题，奇迹交换的意义到底是什么？我交换了两次，一次换来个波波，一次换来个吹粉虫，该不会真的能把神兽给换来吧？

中山 小浪

说实话，在一周目和二周目剧情部分时，奇迹交换的意义真的不大，你遇到的这两次应该也是流程中尝试该功能的玩家。奇迹交换的最主要作用其实是处理刷蛋时能力不理想的新生宝宝，这不仅避免玩家在大量放生时心有不忍，更是玩家互相服务的一个便利设定。比如我要孵化6V隐藏特性的水主角时，会孵出大量5V、4V的隐藏特性水主角，这些精灵宝宝虽然对自己没用，但很可能就是其他玩家的主力精灵育成的开始；而自己也有很大概率在交换中收获到惊喜。此外，奇迹交换后会在第二行留名，继续互相交换或对战，就会成为第一列的好友，增加了可以访问的好友狩猎场。

《FFX-2 HD版》里我每个地点都Episode Complete了，怎么没有拿到换装晶球"きぐるみ士"？

南宁 广仕元

除了ザナルカンド遗迹外，其他所有地点Episode Complete后都会自动返回飞空艇，只有在自动返回时才会触发获得换装晶球"きぐるみ士"的剧情，如果你最后一个Episode Complete的地点恰好是ザナルカンド遗迹的话就会因没有达成自动返回飞空艇的条件而无法获得。不过也不用紧张，完成キノコ岩和ナギ平原隐藏迷宫后也是能自动返回飞空艇的，如果实在嫌麻烦就直接在魔物コロシアム里打竞技场吧，只要在赛事"青年同盟武斗会"中获胜就能拿到。

《FFX HD版》中的晶球盘奖杯是要求所有的晶球都发动，还是要发动的同时点亮所有晶球间的连线？

哈尔滨 假期

没必要点亮所有连线，发动晶球即可。注意原先空缺的格子上也要全部填上各类晶球并发动，这些晶球可以在ナギ平原的怪物训练所刷。

只言片语　期待《噬神者2》的中文版，本着剧情优先的原则我都不玩剧情了。还有死等《梦幻之星2 无限》的汉化。（十堰 神羽昊月）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

韩帅　昵称：我爱肉丝面

性别：男　年龄：25
拥有掌机：PSV、3DS XL
喜欢的游戏：《重力异想世界》、《神海》
地址：山西省太原市迎泽区迎泽大街146号迎泽园小区35号楼10层01号
邮编：030001　QQ：530412838
Email：530412838@qq.com
想说的话：学习娱乐两不误，游玩游戏要适度。

高仪萱　昵称：狗

性别：女　年龄：10
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：河南省洛阳市洛北乡政府502#
邮编：471000　QQ：262771961
Email：262771961@qq.com
电话：18537950769
想说的话：虽然我年龄小，但是一定要成为《掌机王SP》最热心的读者。

柳晗炀　昵称：柳梦风

性别：男　年龄：17
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《噬神者》、《FF》、《王国之心》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区邮政街345号2单元401室
邮编：150006　QQ：290233090
Email：290233090@qq.com
想说的话：Fight for my dream!

孙安石　昵称：德国君

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》、《战神》、《七日死》
地址：安徽省合肥市庐阳区红星路13号楼502室
邮编：230001　QQ：1281341449
Email：1281341449@qq.com
电话：18755175780
想说的话：女王大人，您不会无聊了。还有，《七日死》难道就没新作了吗？

姚逸飞

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《P4G》
地址：浙江省湖州市德清县武康镇康乐小区27幢2单元503室
邮编：313200　QQ：568924027
Email：568924027@qq.com
电话：15257256032
想说的话：我要中奖！求RP爆发！

只言片语　最期待的游戏？《口袋Z》吧。（石家庄 元）

姚凯　昵称：Bro熊

性别：男　年龄：25
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：陕西省西安市雁塔区小寨西路军区干休所家属院4号5单元3楼左
邮编：710000　QQ：335864365
Email：335864365@qq.com
电话：15389243786
想说的话：掌机最高！赶快中文化狂潮吧！

许耀明　昵称：五步上篮

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSi、3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《重装机兵》、《恶魔城》
地址：广东省湛江市霞山区新尚路5号2栋201
邮编：524000　QQ：724497614
Email：wubusl@163.com
想说的话：游戏坑一个个地挖，再一个个地填，这就是人生啊！

张宝仁

性别：男　年龄：28
拥有掌机：GBA、NDSL、3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：只有球类游戏不喜欢
地址：甘肃省兰州市城关区一只船南街141号
邮编：730000　QQ：469438162
Email：asd010203040506@126.com
电话：13919903915
想说的话：很希望能中一次奖！

梅彤　昵称：五步上篮

性别：男　年龄：28
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋》、《实况》
地址：北京市石景山区衙门口依翠园28号楼4门503
邮编：100000　QQ：309539302
Email：mt503@sina.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

方钊　昵称：Toxic.Do

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS、3DS、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《初音》、《马里奥赛车》
地址：黑龙江省大庆市萨尔图区大庆实验中学
邮编：163316　QQ：769555655
Email：769555655@qq.com
电话：18245720930
想说的话：痛苦的高三要开始了！

李哲平

性别：男　年龄：15
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《灵魂献祭》、《海贼无双》
地址：上海市黄浦区局门路620号1005室
邮编：200023　QQ：616621002
Email：616621002@qq.com
电话：13701614313
想说的话：初三党伤不起啊！

钟文骁　昵称：nick

性别：男　年龄：24
拥有掌机：NDS、3DS、PSP
喜欢的游戏：《雷顿》、《口袋》
地址：广东省深圳市南山区深圳大学桂庙28栋303房
邮编：518060　QQ：793521149
Email：793521149@qq.com
电话：15625252846
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

周键　昵称：幸福的四叶草

性别：男　年龄：28
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《灵魂献祭》
地址：江苏省无锡市西山区羊尖镇西街6号
邮编：214000　QQ：646008193
Email：646008193@qq.com
电话：13771547672
想说的话：结交游戏朋友。

小编寄语

半夏

★一只小鸟搅翻手游界，酷洛洛说这是最好的练习目压的方法，于是我终于知道自己为啥不适合格斗游戏了，因为我小鸟连10分都到不了。orz

★深圳最近每天都能体验到“冷冷的冰雨在我脸上胡乱的拍”，把厚衣服放在家没有带来的我真是太甜了，现在每天都处于冻死和冻僵的边缘……苍天！快点升温吧！

★PS3摆在客厅，实在是太冷了，完全没法坐下打游戏，我的《BASARA4》啊啊啊！所以掌机版才是王道，窝在被子里打游戏才爽。

库玛

★过年回家和朋友一起去新开的猫咖啡店玩，店里的猫都各种好脾气，随便客人怎么非礼吃豆腐都不会乱抓乱咬。想想以前我为了亲一下朋友家养的那只流氓猫都会被它飞一个巴掌，偷偷吃个豆腐什么的还会被它咬成残废……简直觉得店里这些高贵冷艳的家伙简直太治愈了！

★今年有不少朋友都要设宴结婚，莫非马年十分有利于婚嫁么？过年时在饭桌上已经有热心的叔叔开始拉皮条了，这让我顿时领悟到了自己已是嫁不出去的大龄女青年的残酷现实……不过对于看着朋友秀钻戒只会想到把它卖了就可以买好多漫画游戏漂亮衣服，去好多地方吃喝玩乐的我来说，孤独一生貌似是个必然的节奏……

◀噢！亲爱的，卡给你随便刷！

Juxi（美编）

◆假期嗖的一下结束了，春节过得好不真实，仔细想想，居然只记得今年意外的收到好几个红包，当然，本人还是觉得很欣慰。

◆近几天气温特别低，早上起床就显得特别困难，被窝的吸引力差点就赶上“毛爷爷”了，连刷个牙都冻得打颤，于是查一下天气预报，下星期又回暖了，这天气变化还真是快。

胧月

★这个春节过得较为省心，既不像往年有同学聚会，也没有回来就挨个去亲戚家报道。与叔伯舅舅们的见面都在过年请客的饭桌上，家人、尤其是我妈，特了解我的秉性，所以也没有每逢佳节被相亲的苦恼。家人从催“再不找就老了”转变到不敢催的时候，就说明咱真的上年纪了。不过，不急，也好。

★为了办户口的手续需要在市里和区里的政府机关来回跑，一直有风评南京公务员效率高，确实百闻不如一见。至于俺们那个区的，就多少有薪水小偷的嫌疑，一个皮球踢来踢去还没有统一口径，所幸在临近年关前全部办妥了，不然还得回去。

★曾经有个人嫌我酒量差，于是去年底每天用红酒治疗失眠顺带练一下酒量，终于成功将其战翻。愿赌服输啊。

苍穹

◎春节期间趁着做攻略的机会回顾了《龙珠》的漫画版，剧情方面个人最喜欢的是《赛亚人》和《那美克星》篇，不过《人造人》和《魔人布欧》篇的打斗实在精彩，依旧百看不厌。最喜欢的台词来自贝吉塔，“我是高傲的赛亚人王子，即使身心被你支配，唯独我的尊严是不会服从你的！”

◎马年春晚的惟一的收获是《时间都去哪儿了》。18 years without you。

sienna（美编）

◆过年回家各种吃喝玩乐，天气也很给力，和小伙伴们去野餐，还弄了一只叫化鸡，味道很好哇，大家看图吧。（偷笑~流口水了没……）



马修

◆春节回家，感觉父母真的老了，所以今年回家陪父母时的心情……说不出来，总之以前父母硬朗健康的时候是完全应该没法感受更没法理解的心情。

◆对于我这种看热闹派的人来说，春晚就那么回事，本来不抱太大希望所以也就没有什么失望。很意外的是那首《时间都去哪儿了》，意外到整首歌结束我都不得不把脑袋拧一边看着台历努力去想别的事，实在是狠狠被揪了心的感觉，后来看重播，到这首歌我果断去别的房间找别的事忙活。于是发现，我已经在逃避了，而且是那种根本不敢想的最消极逃避。

◆春节过去了，心情五味杂陈地回到深圳，计算下，没觉得太累也没觉得多轻松，钱散出去不算多也不算少，惟一祝愿就是父母和岳父岳母在接下来的一年都健健康康吧，儿女在外，最挂念的就是这个。

◆春节回来就忙活春节后的《口袋玩家》，截稿后又马不停蹄地忙《掌机王SP》，而在这几天之间的忙碌中，竟然一不小心度过了自己来深圳、来编辑部的10周年的日子——用完全不输给刚入职时热情似火的饱满工作状态来度过从事自己非常喜爱的这份职业10周年的特殊日子，再好不过了。

虫无兮

●过年期间发生了很多事，联系上了许多人，了解了他们最近的状况。不得不感慨人是一种善变且擅变的生物，当我还在原地踏步的时候，有些人已经走得很远。也罢，总得有人在时间的洪流中，把那些被粉碎了的沙金一粒粒捡起来。不用跟别人过得一样，只要自己知道应该怎样过就可以了。

●回老家后过上告别网络的日子，而且也无心打游戏，昔日的损友又各有各忙，于是每天的生活就是在家用各个频道的《爱情公寓》打发时间，顺便跟家里的狗崽子培养感情。经过一段时间的相处，当我离开时终于可以用手摸它而不过敏了，真感动。

●以“只能活到30岁”为前提重新规划了一下生活，决定在30岁前和最好的朋友去趟澳洲看考拉。现在开始得努力存旅费了。

乌冬

★《高达EXVS FB》排位战的搜人功能比前作人性化了很多，因为意外情况断线的话会自动重搜，按○键的次数大幅减少，还有搜到人也会有音效提示，不必一直盯着屏幕看，等待的时候可以干干别的事，而且就算搜到人而忘了确认，这次准备界面倒数结束后也会当成取消，而不是进入战斗，所以就算是等搜人而等到睡着了也没关系（笑）。

★虽然已经做好准备《MH4G》会在今年公布，但没想到那么快，不过也好，今年也算是有盼头了，希望这次能按时发售就好（望天）。

阿鲁

■第一时间追完了春节前夕热播的《爱情公寓》第四季，曾老师这条线的剧情分量果然够足，而且作为配角的诺澜戏份还不少，身为诺澜党的本人表示简直好评，知心大姐姐果真是我的死穴么……

■春节期间跟朋友去看了电影《西游记之大闹天宫》，特效做得还算有模有样，不过剧本实在让人汗颜，牛魔王整个就是一中二青年的表率，打不过玉帝就转职成RMB玩家潜心打造神器，并哄骗傻猴子和二货杨戬向天庭复仇，最后被孙悟空开挂打出翔……要不是打斗场面还算多，我早就在电影院里睡着了。

白菜

□行李箱里拖着PS3和三张游戏，盘算着春节填填坑的白菜，在假期里结果只开了一次机，内容还是跟人对战FTG……还好趁着PS+日服免费期间白捡了早已向往的《斯坦因之门》初代，算是能给自己一个交代（低头捂脸）。

□前日终于在相对清醒的状态下体验到了浅层睡眠状态：大脑介于清醒和睡眠状态之间，停止思考开始睡眠的瞬间，能清晰地感受到脑内某个开关“咔嗒”一下下沉的感觉，随之而来的就是传说中的“鬼压床”现象，感觉身上的被子在胡乱跳动起伏，意识清醒但是无法动弹也说不了话。此时集中精神想要醒来的话就能立刻醒来，然后一切恢复正常。意识到这是浅层睡眠之后，顿时觉得自己超神了，然后来来回回玩了好几个循环。

咕噜（美编）

◆朋友推荐看《西游记之大闹天宫》是一部老少皆宜的贺岁大片。于是大年初四，一家人兴冲冲跑去观影。片长130分钟，保守估计一大半时间是在打斗，打得天昏地暗，打得飞沙走石，打得天上地上一片混沌，打得我们眼睛无处可遁，心脏怦怦只跳那样宏大的场景，真是可叹之余又觉可怕。不晓得天庭那些琼楼玉宇怎么如此不堪一击，不晓得玉帝这些神仙怎么如此无智慧……甄子丹的表演很精彩，周润发的表演很到位。整个影片，虽然有失望，但是也值得一看。

◆深圳天气多变：大前天28度/前天16度/昨天天9度/今天4度，深圳的人民不容易啊,春夏秋冬随机播放。

澄香（美编）

☆这几天深圳的天气真心冷啊，每天早上都不想起床。

☆春节作息时间都给打乱了，现在又重新开始调整回正常的作息了。



NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

顶不住压力的《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》终于要发售实体卡了，对数字版不太感冒的同学聊以宽慰。3DS发售表的秋季也出现了《MH4G》的身影，这次开发周期之短委实出人预料，今后这是要一年一作的节奏？格斗迷们可以关注一下4月24日发售的《苍翼默示录 刻之幻影》，本作不仅仅是PS3版的简单移植，其角色平衡性将予以大规模的调整，当然届时街机和PS3版也会同步更新补丁。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

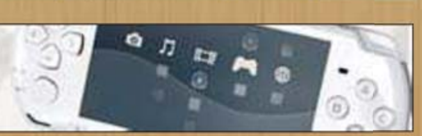
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年2月			
20日	黑子的篮球 迈向胜利的轨迹	黒子のバスケ 胜利へのキセキ	BNGI	SLG	5980日元
27日	化石挖掘者 无限齿轮	カセキホリダ－ムゲンギア	Nintendo	RPG	4800日元
27日	化石挖掘者 无限齿轮（e商店下载）	カセキホリダ－ムゲンギア	Nintendo	RPG	4800日元
27日	牧场物语 连结新天地	牧场物语 つながる新天地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产	Professor Layton and the Azran Legacy	Nintendo	AVG	39.99美元
28日	乐高大电影	The LEGO Movie Videogame	Warner Home Video	ACT	29.99美元
		2014年3月			
6日	哆啦A梦 新・野比的大魔境 贝克与5人探险队	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Furyu	A・AVG	5229日元
6日	哆啦A梦 新・野比的大魔境 贝克与5人探险队（e商店下载）	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Furyu	A・AVG	4980日元
13日	企鹅的问题+爆胜 轮盘大战	ペンギンの问题＋ 爆胜！ ル－レットバトル！！	Alchemist	ETC	5040日元
14日	耀西新岛	Yoshi's New Island	Nintendo	ACT	39.99美元
20日	英雄银行	ヒ－ロ－バンク	SEGA	RPG	5550日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野	ゲ－ムセンタ－CX 3丁目の有野	BNGI	ETC	5480日元
20日	马里奥聚会 岛屿漫游	マリオパ－ティ アイランドツア－	Nintendo	ETC	4800日元
27日	新・深爱+	NEWラブプラス＋	Konami	AVG	5985日元
27日	新・深爱+（e商店下载）	NEWラブプラス＋	Konami	AVG	5460日元
		2014年4月			
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スタ－ズ！	BNGI	ACT	4977日元
17日	逆转裁判123 成步堂精选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	Capcom	AVG	4309日元
17日	名侦探柯南 幻影狂诗曲	名探侦コナン ファントム狂诗曲	BNGI	AVG	6145日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕	シアトリズム ファイナルファンタジ－ カ－テンコ－ル	Square Enix	MUG	6090日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕（e商店下载）	シアトリズム ファイナルファンタジ－ カ－テンコ－ル	Square Enix	MUG	4666日元
24日	冒险岛 命运少女	メイプルスト－リ－ 运命の少女	Nexon	A・RPG	4620日元
		2014年5月			
29日	索尼子制作	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6279日元
		2014年6月			
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	RPG	售价未定
		2014年8月			
7日	闪乱神乐2 真红	闪乱カグラ2 －真紅－	Marvelous AQL	ACT	6804日元
		2014年秋			
未定	怪物猎人4 G	モンスタ－ハンタ－4 G	Capcom	ACT	售价未定

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年2月			
27日	幕末Rock	幕末Rock	Marvelous AQL	AVG	6090日元
27日	里见八犬传	里见八犬传	QuinRose	AVG	6300日元
		2014年3月			
20日	职业野球魂2014	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	3980日元
20日	职业野球魂2014（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	3455日元
27日	罗密欧与朱丽叶	ロミオ&ジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
27日	金色琴弦3 另一片天空 至诚馆篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 至诚馆	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
27日	部活彼氏系列 放学后多彩一步 文化部	部活彼氏シリ－ズ「放课后colorful*step～ぶんかぶ！～」	Honeybee	AVG	5040日元
		2014年4月			
3日	命运奇妙物语	Rewrite	Prototype	AVG	6090日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年2月			
20日	蝶之毒 华之锁 大正艳恋异闻	蝶の毒 华の锁 ～大正艳恋异闻～	Prototype	AVG	6090日元
22日	心跳宇宙（PS商店下载）	Doki-Doki Universe	SCEJA	ETC	免费
22日	浮游	flOw	SCEJA	ETC	840日元
27日	影牢 暗黑公主	影牢 ダークサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイツ3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229日元
27日	大乱走冲刺或夺取	大乱走ダッシュor夺取！！	Planet G	ACT	免费
		2014年3月			
6日	灵魂献祭Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	4980日元
6日	灵魂献祭Delta（PS商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	3900日元
19日	JUMP全明星 胜利之战	Jスターズ ビクトリーバーサス	BNGI	ACT	6980日元
19日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川Games	S・RPG	6279日元
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
20日	战国无双4（PS商店下载）	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
20日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包A（PS商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックA	Marvelous AQL	ACT	2430日元
20日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包A+B（PS商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックA+B	Marvelous AQL	ACT	4083日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	6090日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	5300日元
20日	职业野球魂2014	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	6983日元
20日	职业野球魂2014（PS商店下载）	プロ野球スピリッツ2014	Konami	SPG	6458日元
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	胜利赛马8（PS商店下载）	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	6300日元
27日	不愿放过我的她	彼女はオレからはなれない	TGL	AVG	5229日元
27日	爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士	アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
27日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd	SEGA	MUG	7350日元
27日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- F 2nd	SEGA	MUG	6600日元
27日	萝球部 秘密拍摄	ロウきゅーぶ！ ないしょのシャッターチャンス	角川Games	AVG	6480日元
27日	萝球部 秘密拍摄（PS商店下载）	ロウきゅーぶ！ ないしょのシャッターチャンス	角川Games	AVG	5950日元
27日	薄樱鬼 甜蜜校园生活	薄樱鬼SSL ～sweet school life～	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	魔法少女大战（PS商店下载）	魔法少女大战	2.5次元TV	ACT	免费
		2014年4月			
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7476日元
10日	第3次超级机器人大战Z 时狱篇（PS商店下载）	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇	BNGI	S・RPG	7477日元
10日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	RPG	7140日元
24日	刀剑神域 虚空碎片	ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント	BNGI	RPG	6663日元
24日	忍乳负重 闪乱神乐 本体包B（PS商店下载）	デカ盛り 闪乱カグラ 本体パックB	Marvelous AQL	ACT	2430日元
24日	苍翼默示录 刻之幻影	ブレイブルー クロノファンタズマ	Arc System Works	FTG	6090日元
24日	限界凸记 萌录编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	7140日元
24日	限界凸记 萌录编年史（PS商店下载）	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	RPG	6300日元
		2014年5月			
22日	失忆症 世界	アムネシア ワールド	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート	Compile Heart	S・RPG	7344日元
		2014年6月			
26日	少女与战车 制霸战车道	ガールズ＆パンツァー 战车道、极めます！	BNGI	ACT	7171日元
未定	英雄传说 碧之轨迹 进化版	英雄传说 碧の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	售价未定

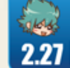
牧场物语 连结新天地

期待度 A

2.27 ◆Marvelous AQL◆SLG◆5040日元 3DS



本作以“连结”为主题的本作不仅通过贸易的形式来“连结”游戏中的世界，也强化了通信的功能，玩家可与好友一起尽享互动的乐趣。游戏中不仅可以经营牧场，还能选择心仪的特定对象体验从恋爱到结婚生子的过程。新增的野生动物园要素更使本作成为系列史上收录动物最多的一款作品。

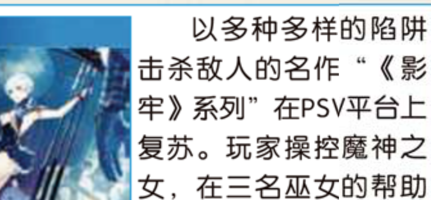


影牢 暗黑公主



期待度 A

2.27 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元 PSV

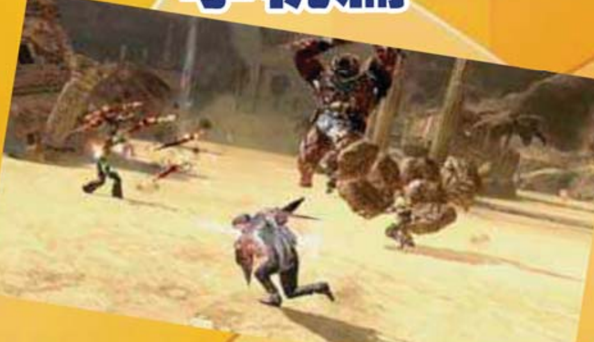


以多种多样的陷阱击杀敌人的名作“《影牢》系列”在PSV平台上复苏。玩家操控魔神之女，在三名巫女的帮助下，开发出各种各样的陷阱，将前来追杀自己的敌人们一一解决。陷阱的设置、排列、发动时机均有细致要求，针对不同的敌人也需要用到不同的陷阱才能有效给予打击。



DVD光盘 内容导视

2013 TV GAME 大赏 玩家评选 掌机篇





游戏展望台

战国无双4
超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪
超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
影牢 暗黑公主
瓦尔哈拉骑士3 黄金版
名侦探柯南 幻影狂诗曲
怪物猎人4G





新作特搜队

龙珠Z Z之战



动作直击

星之卡比 三重华丽



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《星之卡比 三重华丽》的影像中，小编共演示了几场BOSS战？

A.5场　B.6场　C.7场



PSV硬壳包 3名